LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

3 CD! IL CAPOLAVORO MORROWIND CON L'ESPANSIONE BLOODMOON

Aprile - n°102 - Edizione CD € 6,70

ANTEPRIMA ESCLUSIVA!
CALL OF DUTY 2
Il miglior sparatutto ambientato nella II Guerra Mondiale avrà un seguito. Tutti i dettagli!

AZIONE!
SWAT 4
I reparti speciali colpiscono ancora!

PROVATO!
BROTHERS IN ARMS
La tattica militare incontra il mondo degli sparatutto. Sarà un connubio fortunato?

INOLTRE...
Provati Stalingrad, Act Of War, The Sims 2: University, Still Life, Psi-Ops, Leisure Suit Larry Magna Cum Laude E tantissimi altri!



We few, we happy few, we band of brothers (Henry V - W. Shakespeare)

ACT OF WAR DIRECT ACTION

102 Atari scrittura il guru del techno-thriller Dale Brown e sforna un gioco strategico in tempo reale dal taglio cinematografico!

26 GIOCO COMPLETO: MORROWIND & BLOODMOON

Questo mese, GMC allega l'epico GdR di Bethesda e l'ottima espansione *Bloodmoon*. E poi le patch di traduzione, i migliori plugin e molto altro ancora...

20 GUIDA AL CD-ROM

Nel disco argentato di questo mese, trovano spazio i demo di *SWAT 4*, del supereroico *Freedom Force Vs the Third Reich*, di *Inago Rage*, di *Cellblock Squadrons* e di *AirStrike II: Gulf Thunder*.

24 GUIDA AL DVD

Ancora una volta, il DVD di Giochi per il Mio Computer ha superato la "fatidica" soglia degli 8 GB per offrire una ricca collezione di demo, patch, shareware e add on. Questo mese, in particolare, da non perdere gli oltre 2 GB di materiale dedicato ai fantastici *Morrowind* & *Bloodmoon*.





GIOCHI PER IL MIO COMPUTER — SOMMARIO

NUMERO 102

APRILE 2005

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

INTERVISTA

RUBRICHE

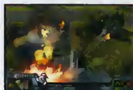
HARDWARE

PER GIOCARE MEGLIO

QUESTO MESE GMC PARLA DI

LE PROVE DI QUESTO MESE

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO


Act of War: Direct Action - pag. 102


Brothers in Arms - pag. 96


SWAT 4 - pag. 110

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Scacchiera degli Anelli" Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Esclamativo" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Alessandro Polli e Raffaello Rusconi
"Il dinamico duo"

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaolo "Vacanza in montagna"

CORPO REDAZIONALE
Alberto "Un consulto" Falchi, Claudio "Lettore DVD" Todeschini, Carlo "World of Warcraft" Barone, Luca "Sciopero dei mezzi" Spinelli, Gianluca "Sempre World of Warcraft Mania" Loggia

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Monica "Cellulare" Sotgiu

FOTOGRAFO
Alessia Montanari

HANNO COLLABORATO
Paolo "PDF" Dente, Vincenzo "Acqua in casa" Beretta, Prince "Fehbricitante" Sisale, Matteo "In anticipo" Bittanti, Alessandro "Auto nuova" Galli, Marcello "Come sono andato?" Grillo, Marco "Ancora flipper" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Emanuele "Università" Sabetta, Roberto "Natura morta" Camisana, Matteo "Barbatrucco" Pavesi, Fabio "Apparizione fugace" Paglianti, Yuri "Soluzione tormentata" Abietti, Luca "Spostato" Chichierchia, Silvia "Intervista" Mungo, Mauro "In Rete" Buti, Davide "L'uomo giusto per il Sistema Giusto" Giulivi, Paolo "Braccino offeso" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Simone "Superguide" Soletta, Simone "Akira" Trimarchi, Mattia "Scanner" Ravanelli, Elisa "Caduta chiara" Leanza, Christian "Bambino" Boscolo, Marco Accordi Rickards, Danilo "Telefono" Gabrielli

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/25706378
DIRETTORE VENDITE Marco Bertolotti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Enrica Tarenzi
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
NUEVACOM S.r.l. - Via Domenico Sangotta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 - fax. 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale Isola F11 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26005520 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola, Maurizio Giraud
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
PRODUZIONE Federica Rossi, Elena Romanato

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale –
D.L.353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,70
Una copia edizione DVD Euro 7,70
Una copia edizione BUDGET Euro 4,80

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n. 43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A.
via Asiago 45 - 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futureitaly.it

ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. -Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA ITALIA
Parrini & C. SpA - Viale Forlanini n.23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

future games

A.N.E.S.
Aderente al Sistema Confindustriale

Accertamenti Diffusione ads

Certificato n. 5399 del 2/12/2004 diffusione media pagata anno 2003 copie 60.185

Future Media Italy è parte di Future plc

Future plc pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro intento è di soddisfare tale passione creando riviste che offrano qualità, informazioni attendibili, giudizi e consigli per gli acquisti e che siano piacevoli da leggere. Pubblichiamo oltre 100 riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni internazionali vengono inoltre pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.

Future plc è quotata al London Stock Exchange (simbolo:FUTR)

Non-executive Chairman Roger Parry
Chief Executive Greg Ingham
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244

www.futureplc.com

Bath – London – Milan – New York – Paris – San Diego – San Francisco

UNA FESTA A LUNGO ATTESA

La festa è quella per *Morrowind*, allegato questo mese a GMC insieme alla sua migliore espansione, *Bloodmoon*. Nella storia della nostra rivista, pochi titoli sono stati altrettanto richiesti sul forum di GamesRadar e alla simpatica Nemesis. Ora, finalmente, tutti lo potrete giocare, in italiano grazie allo straordinario lavoro dell'Italian Translation Project (già all'opera su un altro bel gioco di ruolo, che allegheremo nei prossimi mesi).

La festa non sarebbe completa, se non porgessimo un omaggio sentito alle centinaia di "eroi della Rete" che hanno creato un numero incredibile di espansioni e contenuti aggiuntivi per il GdR firmato Bethesda. In questo senso, *Morrowind* rappresenta alla perfezione tutto ciò che quotidianamente ci consente di sopportare i driver che non vanno d'accordo con il sistema operativo, le schede che si surriscaldano e le schermate blu con errori incomprensibili. *Morrowind*, in quanto titolo per PC, non è rimasto fermo alla data di uscita. Tutt'altro. Si è costantemente aggiornato per i suoi giocatori e grazie ai suoi giocatori, in una gara di creatività che non dà ancora segno di volersi esaurire. Ne troviamo una riprova concreta sul DVD di questo mese, con centinaia e centinaia di MB reperiti fra il meglio che la comunità online è stata in grado di produrre.
A tale riguardo, consentitemi una menzione speciale per Andrea "Skree" Giongiani e Vincenzo Beretta, i quali, al fine di realizzare la "sezione Morrowind", hanno perso un paio di nottate di sonno.

Cambiando argomento, la copertina di questo mese riprende in pieno un concetto che avevamo già toccato nel numero scorso. Il videogioco su computer si sta "cristallizzando" sempre sugli stessi generi? A giudicare dai tre titoli principali affrontati nelle prossime pagine, la risposta potrebbe anche essere un laconico sì. Intendiamo attendere il prossimo E3 (la fiera di settore più importante dell'anno), prima di trarre delle conclusioni, ma chiediamo sin d'ora ai nostri lettori di farci sapere la loro opinione. A voi va bene che su PC ci sia questa sovrabbondanza di FPS, RTS e MMORPG, a discapito di altri generi ormai "minori"?
Buona lettura e buon divertimento,

Andrea Minini Saldini

Andrea Minini Saldini
gorman@futureitaly.it

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole una E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@futureitaly.it.**

IN BREVE

Enigmatica Nemesis, sono un patito della serie *Monkey Island*. Ho completato tutti i giochi di *Monkey Island*. Non vedo l'ora che esca un altro *Monkey Island*. È passato troppo tempo dall'ultimo *Monkey Island*. Ti prego, svelami il segreto di *Monkey Island* (devi farlo, l'ho ripetuto 5 volte).
Desa' (temibile pirata)

Desa', un vero conoscitore dovrebbe sapere che gli enigmi non sono mai così semplici: a Natale, bastava ripetere il nome cinque volte - ora ce ne vuole qualcuna di più...

Cara Nemesis, sul numero di febbraio, e precisamente nel CD dei demo, avete inserito quello di *Ski Racing 2005 Featuring Hermann Maier*, che richiede un Pentium4 a 1,4 GHz. Non mi sono arreso, pur avendo solo un Pentium III 800 e 256 MB di RAM. Il demo funziona a meraviglia, ma il mio quesito è: acquistando il gioco otterrei gli stessi risultati, oppure cambierebbe qualche cosa? Non vorrei che, a differenza del demo, il titolo completo girasse lento. In attesa di una tua risposta, ti saluto e complimenti per la rivista.
Fabri

Solitamente, uno degli scopi dei demo è quello di permettere di valutare come gira il gioco originale sul proprio PC. D'altra parte, visto che la tua macchina è al di sotto dei requisiti minimi,

LA VOCE DEI LETTORI

Il successo della nostra iniziativa volta a dar voce alle prove scritte dai lettori continua. Il flusso di lettere e mail è ormai inarrestabile. Anche questo mese, le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC e potrete leggere le prove scritte da voi a pagina 132. Continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC! L'indirizzo è sempre lo stesso: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futureitaly.it!





Un faccia a faccia imbarazzante. Chissà se GMC offre qualche protezione...

POVERO MAD DOGI

sono un vostro lettore da tantissimi anni, e volevo farvi gli auguri per il vostro centesimo numero: continuate così! In regalo, ecco un'immagine che penso vi piacerà, in tributo al vostro speciale su *Doom 3*.
MAD DOG

Grazie per gli auguri e per l'immagine - anche se credo che, la maggior parte delle persone, reagirebbero con un'espressione un po' più terrorizzata, in quella situazione...

PROVE D'INTELLIGENZA

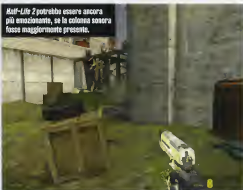
Carissima Nemesis,
leggendo le vostre recensioni, ho notato che spesso si prende in esame anche l'Intelligenza Artificiale, per analizzare in modo completo e minuzioso il gioco. Data l'importanza che questo aspetto ricopre, mi chiedevo: perché non aggiungere una valutazione numerica della I.A., oltre i quattro parametri che vengono espressi normalmente? Questo darebbe la possibilità a ogni videogiocatore di decidere se confrontarsi con nemici e alleati "stupidi" o "intelligenti", credo...
Ciospo The Sliver
PS: Sarei felice di conoscere anche il parere dei miei "colleghi" videogiocatori, che possono scrivermi all'indirizzo **bignardi.bs@libero.it**.

Ciospo (nome buffo, che mi ricorda persone con cui ho avuto lungamente a che fare), la risposta alla tua domanda non è affatto scontata. Da una parte, mi sento d'accordo con te, perché la qualità della stragrande maggioranza dei giochi dipende, effettivamente, anche dall'Intelligenza Artificiale.
D'altro canto, però, non sono pochi nemmeno quelli in cui la I.A. è praticamente irrilevante (come il primo *Half-Life*, in cui l'interazione si basava perlopiù su sequenze predefinite) o assolutamente nulla, come tante avventure grafiche e simili.
Insomma, l'idea di inserire la I.A. (o la simulazione della fisica, o la trama, o la velocità dei server) andrebbe benissimo per qualche titolo, ma non per altri - di conseguenza, per il momento, preferiamo accontentarci di quelle voci che sono comuni davvero a tutti i giochi. Per il futuro, chissà...

LA MUSICA DELLE SFERE

Cara redattrice,
ti scrivo per proporti un dilemma che mi assilla ormai da parecchio tempo. Sono un tipo piuttosto sentimentale - non per quanto riguarda le relazioni con le altre persone, ma nel senso che, quando provo un nuovo gioco, mi piace sentirmi parte della storia che viene narrata. Eppure, un titolo come *Half-Life 2* non è riuscito a trasmettermi emozioni, se non quelle relative all'aspetto visivo e alla trama. Allora mi sono chiesto: perché un gioco vecchio come *Chrono Trigger*, del Super Nintendo, poteva farmi vivere un'esperienza che anche i più quotati prodotti di oggi (come *HL 2*) non sono nemmeno riusciti a sfiorare?





Half-Life 2 potrebbe essere ancora più emozionante, se la colonna sonora fosse maggiormente presente.

Ho concepito qualche ipotesi e, alla fine, ho scoperto che il fattore determinante è la colonna sonora. Quella di *HL 2* è piuttosto insignificante, mentre le fantastiche canzoni di *Chrono Trigger* mi sono rimaste nel cuore, e ciò me lo rende più caro.
Ti chiedo: credi che in un gioco l'aspetto sonoro (tanto gli effetti, quanto le canzoni) rivesta la stessa importanza di quello grafico o della trama, al fine di rendere il tutto più emozionante e appassionante?

-GrinchJockey-

Carissimo, la risposta breve sarebbe "sì, certamente". Però, siccome sono piuttosto logorroica, non mi accontento e passo a quella un po' più lunga.
Personalmente, adoro le colonne sonore orchestrali, che per me hanno un fascino penetrante e di lunga durata (eviterò di menzionare i soliti *The Dig* e *Ascendancy*, miei favoriti da chissà quanti anni), quindi forse sono un po' di parte, ma credo anche che esista una spiegazione più "scientifica".
Agli esseri umani, le orecchie servono fondamentalmente per due funzioni: capire le parole e sapere cosa succede attorno, anche dove non si può vedere. La prima è, probabilmente, una delle attività più evolute a nostra disposizione, ma la seconda è estremamente arcaica e molto più legata all'istinto: se senti un rumore sospetto alle spalle, ti giri istantaneamente, senza pensarci un secondo. Nei film dell'orrore, è la musica a dirti quando devi iniziare ad avere paura, prima ancora che si veda qualsiasi cosa.
Anche nei giochi è così: una colonna sonora appropriata sa trasformare un evento qualsiasi in un punto cruciale della trama, e rendere emotivamente importante una qualunque scena d'intermezzo. Certo, la trama è fondamentale per una serie di altre ragioni, ma sono la musica e gli effetti a far diventare l'esperienza davvero memorabile.
Peccato che, ultimamente, si preferisca spesso raccattare una manciata di canzoni di successo del genere appropriato (rock, hip hop e quant'altro) e usarle al posto di una vera colonna sonora.



Martin Mystere - Operazione Dorian Gray è l'ultima apprezzata avventura di Artematica.

AL LAVORO!

Salve Nemesis!
Sono un venticinquenne neolaureato in informatica e da 3 o 4 anni acquisto abitualmente la vostra rivista, in quanto la reputo la migliore nel campo dei giochi per PC.
Innanzi tutto, vi faccio le mie congratulazioni per il lavoro svolto finora, in modo particolare al "filosofo" Matteo Bittanti, grazie al quale spero che nel mondo dell'informazione ci siano meno ignoranza e pregiudizi nei confronti del nostro hobby preferito.
Vengo direttamente al punto della mail. Dopo la laurea e i bagordi natalizi, ora l'imperativo per me è riuscire a trovare lavoro. Un sogno sarebbe quello di "saltare la barricata", ovvero di non limitarmi solamente a giocare ai videogiochi o a creare qualche mappa o Mod con i programmi a disposizione, ma di lavorare in un'azienda che li produce. In poche parole, vorrei sapere se sei in grado di fornirmi il nominativo di alcune aziende italiane produttrici di videogiochi, in modo da sottoporre a queste ultime la mia candidatura per un'eventuale assunzione.
So bene che, più che un sogno, la mia è un'utopia e che per realizzarla al meglio non dovrei certo limitarmi al territorio italiano. Ma cercare all'estero, adesso come adesso, mi è impossibile. Sto mettendo su casa e a maggio convolerò a giuste nozze, quindi non è certo il caso di andare a caccia di un lavoro in Inghilterra o in America.
Grazie per l'attenzione e spero in una tua risposta.
Continuate così e non cambiate mai, siete la miglior rivista per giochi PC sul mercato.

Dott. Davide
(ma per gli amici basta Dott. Dave!)

Illustrissimo Dott. Davide, siete in tantissimi a chiederci come sfondare nel mondo dei videogiochi, domanda a cui personalmente non so proprio replicare, se non con ipotesi, consigli vaghi e generico buonsenso. Questa volta, quindi, chi ti risponderà non sarà la sottoscritta, ma due persone che nel mondo dei videogiochi ci sono eccome, da tanto tempo e con notevole successo: Riccardo Cangini,

IN BREVE

non me la sento di assicurarti che potrà farcela anche con il titolo completo. In ogni caso, ti segnalo la recensione di *Ski Racing 2005*, a pagina **128** di questo numero.

Nemesis, sono una fan di *King's Quest* (anche se, ormai, nessuno ricorda questa stupenda saga) e vorrei sapere se dopo *The Mask of Eternity* è uscito o uscirà (dimmi di sì!) un altro episodio.
Ti ringrazio e non dimentico certo di farti i complimenti per la tua rubrica!
Anonima

Carissima anonima (firmate le mail!), temo proprio che non ci sarà nessun nono episodio ufficiale di *King's Quest*: le scarse vendite di *MoE* hanno spinto Sierra a dichiarare chiusa la serie, e la creatrice, Roberta Williams non lavora nemmeno più per la casa. Se, però, non resci proprio a fare a meno delle avventure della principessa Rosella e del principe Graham, potrebbe esserci qualcosa che fa al caso tuo: sul sito **www.kq9.org** troverai, infatti, informazioni su *King's Quest IX: Every Cloak Has A Silver Lining*, un seguito non ufficiale e sviluppato da fan, che dovrebbe uscire nel corso dell'anno prossimo.

Ciao Nemesis, sono un vostro nuovo lettore e siete già diventati i miei preferiti! Vorrei conoscere i titoli e gli autori delle canzoni che si ascoltano nel club Asylum e al Last Round, in *Vampire: Bloodlines*. Mi forniresti informazioni sui brani degli altri locali del gioco, anche se non so se mi piaceranno, visto che per ora sono stato solo nel club di Santa Monica e in quello degli anarchici? Grazie in anticipo!
MATT

Carissimo MATT, ho fatto del mio meglio, ma non sono proprio riuscita a trovare da nessuna parte uno schema che spieghi quale canzone viene suonata in quale club. Ciò che posso fare è invitarti a guardare la lista dei brani su GamesRadar (al lunghissimo indirizzo



EVVIVA LA GUERRA?

Inesauribile Nemesis (ormai, penso che ti abbiano affibbiato tutti gli aggettivi!), mi chiamo Davide, ho 21 anni e sono di Roma.
Sono innamorato pazzo della Seconda Guerra Mondiale e non vi so dire quanto sono appagato da un gioiello come *Call of Duty*, e quanto ho apprezzato la recensione che ne avete scritto.
Nemesis, i soldati in guerra venivano presi dalla paura, dallo sconforto e dall'istinto di scappare. Solo pochi coraggiosi rimanevano e combattevano il nemico; ma questo riaccendeva il morale degli altri, che tornavano a dare man forte ai compagni... e i soldati come loro vincono le guerre!
Nella vita civile, oggi, nulla si può comparare a comportamenti quali, per esempio, gettarsi nuovamente sotto il fuoco nemico per salvare un compagno morente. Nessuno è disposto a morire per il prossimo. D'altra parte, a noi viene solo chiesto di alzarci alle 08:30, per andare a lavorare o a scuola. Immagina cosa veniva chiesto ai ragazzi di quell'epoca, strappati alle loro vite e buttati a combattere una guerra. Tutto ciò è frustrante e, qualche volta, mi fa venire da piangere.
In *Call of Duty* e leggendo le vostre anteprime di giochi come *Brothers in Arms*, mi sono sentito grato verso quegli uomini, che hanno lottato per consentire a noi di condurre questa vita.
Oggi, sono i lettori come noi che vincono le battaglie e sono le persone come voi, che realizzano riviste come GMC, che, insieme a noi, vincono le guerre! Un ringraziamento particolare a tutta la redazione, che ogni mese concretizza i vostri, ma soprattutto i nostri, sacrifici per diffondere sempre il meglio. Grazie!

THE_REBEL 84


Giochi come *Brothers in Arms* aiutano a tenere vivo il ricordo, o rendono nostalgici?



Davide (o THE_REBEL), non vorrei in alcun modo offenderti, ma devo dirti che la tua lettera mi fa un po' paura, a meno che non l'abbia completamente fraintesa.
La tua visione della guerra come esperienza romantica, ricca di eroi e individui coraggiosi, per me è sconcertante – sono quasi sicura che, film e giochi a parte, l'esperienza di un conflitto sia solo umiliante, dolorosa e generalmente sgradevole per tutte le persone coinvolte.
Certo, svegliarsi tutte le mattine e mettersi a lavorare è senz'altro meno poetico e, probabilmente, anche più noioso. Forse anche frustrante, certo, ma non mi pare comunque una buon ragione per avere nostalgia dei "gloriosi" tempi in cui si poteva comodamente strisciare nel fango delle trincee e farsi schizzare addosso le viscere dei compagni caduti – tralasciando il fatto che, purtroppo, questi tempi gloriosi non sono affatto passati, ma si sono semplicemente spostati.
Detto ciò, anch'io mi sento grata nei confronti di chi ha dato la vita per consentirmi di fare quello che faccio e di vivere come vivo.
Ben vengano *Call of Duty* e *Brothers in Arms*, che aiutano in qualche modo a ricordare cosa è successo. Speriamo solo che, in futuro, anche gli uomini che si trovano in posizioni tali da decidere il destino dell'umanità inizino a giocare con quelli, piuttosto che con eserciti e popolazioni vere.

L'autore della lettera del mese riceverà un simpatico omaggio.

amministratore delegato di Artematica, e Antonio Farina, presidente di Milestone. Lascio subito il campo a loro, dunque!

Buongiomo Dott. Davide,
in merito ai nominativi di software house, può consultare **www.gameprog.it**, ove vi è una sezione apposita con lista delle realtà italiane e rispettive sedi.
Per i consigli su come cominciare, posso fornire il mio personale punto di vista premettendo, però, che entrare in una realtà lavorativa non è un'impresa facile, almeno qui in Italia e in tempi rapidi.
Generalizzando ed escludendo colpi di fortuna, possono esserci tre possibili vie da seguire.
La prima consiste negli stage universitari: le università spesso indirizzano e o consentono agli studenti di scegliere una società presso cui effettuarli;
La seconda sono i corsi specialistici come quelli istituiti l'anno scorso dall'IED di Roma, al termine dei quali sono previsti stage aziendali presso le società del settore (**info@roma.ied.it**).
La terza e ultima via, caldamente consigliata anche laddove si sia intrapresa una delle precedenti, è cercare di imparare documentandosi, studiando e provando a realizzare un prototipo di un videogioco per conto proprio, anche un semplice gioco di scacchi: l'importante è che sia funzionale e giocabile.
Sconsiglio, invece, di cercare di realizzare l'ennesimo engine 3D RealTime, o altro al di sopra delle proprie possibilità.
Può essere d'ausilio frequentare newsgroup di sviluppatori italiani o esteri (**www.playfields.net**, **it.comp.giochi.sviluppo** su **arianna.it** o ancora **www.igda.org/Forums**).
Sperando di non aver spaventato le nuove leve e incitando all'ottimismo e a perseverare negli obiettivi, vi mando un augurio di buon proseguimento.

Riccardo Cangini

Caro Dave (mi permetto di darti del tu), innanzitutto, complimenti per il traguardo raggiunto. Adesso, però, devi mettere a frutto quanto hai imparato in tutti questi anni. E di sbocchi, per chi ha la nostra passione, ne esistono molti anche in Italia.
I consigli pratici che posso darti sono i seguenti. Segui qualche corso (per esempio, di recente, anche in Italia sono nati Master in Game Design e corsi para-universitari su questo tema), offriti come collaboratore a una delle ditte italiane e cerca di fare esperienza sul campo: è questa, infatti, la chiave per arrivare dove vuoi. Essere lì, a contatto con il mondo dei videogiochi, vedere

ATTENZIONE!

Ricordiamo di non inviare in redazione lettere contenenti denaro contante o francobolli, per una eventuale risposta. Purtroppo non è possibile evadere la corrispondenza personalmente!

IMPORTANTE!

Non trovi GMC nella tua edicola di fiducia? Segnalaci il problema all'indirizzo http://edicola.futureitaly.it. Faremo il possibile perché questo non accada in futuro.


Come non ricordare il classico *Superbike*, uno dei maggiori successi di Milestone?




I giochi con molto dialogo, come *Vampire: Bloodlines*, vengono tradotti più raramente. Siamo sicuri che sia un male?




L'antico *Master of Magic* è rimasto nel cuore della nostra Nemesis, che continua a sognarne un seguito.

come nasce un'idea, viene modellata dal team di sviluppo e come, giorno dopo giorno, dal concept si arriva, passo dopo passo, al gioco finito è l'unico modo per comprendere davvero quanti sforzi e quante difficoltà comporta tale passione, quando diventa una professione. Esistono anche diverse fonti online dove approfondire le tue conoscenze sul mondo dei videogiochi, come **Gamasutra.com**, **Gameprog.it** o **GamesIndustry.biz**.
Non devi, però, fermarti mai davanti alle prime difficoltà. Esistono anche i lati positivi e le soddisfazioni non mancano, te lo assicuro. Cerca sempre di pensare alla tua passione (futura professione?) come a un traguardo da raggiungere, composto da diversi passi.
Uno lo hai fatto: hai iniziato a domandare qual è la strada. Adesso, è di fronte a te. Seguila e impiega tutta la tua passione e la tua volontà per conseguirne il traguardo.
Buona Fortuna.

Antonio Farina

TRADUZIONI: IL RITORNO

Cara e bellissima Nemesis,
Etrom Darxide (Davide) ti ha parlato delle traduzioni dei videogiochi e gli hai risposto che, secondo te, è meglio gustarli in inglese. Questa è un'opinione che condivido. Anche se non ho mai cercato di imparare l'inglese, oggi sono in grado di parlarlo benissimo e anche di capirlo direttamente, cioè senza dover tradurre prima nella mente quanto sento o leggo nella mia lingua madre (il greco). Ho notato che qui in Italia a tutti (o quasi) non piace il materiale non tradotto e non ho incontrato nessuno, finora, che sia in grado di usare una lingua straniera. Così ho formulato un'ipotesi: visto che esistono le traduzioni, a nessuno importa di imparare una lingua straniera perché non è ritenuto necessario. Questo porta alla necessità di tradurre tutto, altrimenti nessuno sarà in grado di capire, e il circolo vizioso prosegue.
Siccome sono (se non si fosse capito da quanto ho già scritto) un "antitraduzionista", avrei un piccolo suggerimento: sulle recensioni scrivete già se un gioco è tradotto o no; perché non dire anche se è consentito scegliere di giocare in lingua originale e non in italiano?
Non voglio offendere nessuno, ma per me la totale traduzione di certi titoli, come *Vampire: Bloodlines*, è un sacrilegio! Posso capire e accettare (a volte) la traduzione dei sottotitoli, ma quella del parlato mai e per nessuna ragione, e vorrei sempre poter ascoltare quello originale...
Spero di non aver offeso nessuno, ma vedo le cose così!

Teknoman

Carissimo Teknoman - se conosci l'inglese quanto l'italiano, credo bene che tu preferisca giocare in lingua originale!
Devo dire che concordo con la tua ipotesi di "circolo vizioso" delle traduzioni e della conoscenza delle lingue. Ritengo anche che la situazione, per fortuna, non sia così tragica come la dipingi: moltissimi ragazzi hanno una conoscenza dell'inglese più che ragionevole, e sarebbe loro sufficiente esercitarsi un po' di più (per esempio, provando a vedere qualche film in quella lingua) per ottenere ottimi risultati.
Riguardo l'appunto a proposito delle doppie versioni, credo non ci siano problemi nel farlo - anzi, ricordo di aver già letto varie recensioni in cui è stato indicato se l'audio e i testi erano disponibili in più lingue. Penso, però, che si tratti di casi piuttosto rari: probabilmente, ti conviene semplicemente cercare di ottenere le versioni inglesi, invece di sperare di trovare entrambe le lingue sul CD.

ESPRIMI UN DESIDERIO

Carissima Nemesis,
è da tanto che leggo la tua rubrica e, dopo tutto questo tempo, mi sono accorto che nessuno ti ha mai chiesto quali sono i tuoi sogni. Non intendo quelli "privati", anche se forse sarebbe divertente scoprire che ti vuoi sposare o vuoi fare un figlio, ma quelli collegati al tuo lavoro. Insomma, quali giochi vorresti vedere in futuro? C'è n'è qualcuno che aspetti particolarmente? Non riesco proprio a immaginare la tua risposta!

Mattia

E io che speravo di riuscire a farla franca... Mattia, devo iniziare confessandoti una cosa orribile: ormai ho davvero poco tempo per giocare al di fuori del lavoro. Certo, un titolo bello resta tale anche quando lo si vede con occhio "professionale", ma, in un certo senso, non è la stessa cosa. Quindi, ammetto di non avere particolari aspettative riguardo i giochi in uscita nei prossimi tempi. Ho un paio di sogni nel cassetto, però; titoli che nessuno sta producendo, ma che mi piacerebbe sapere in fase di realizzazione. Il primo sarebbe il seguito di *Master of Magic*, uno dei pochi strategici a turni che mi abbiano davvero appassionata - peccato che, non essendo stato sviluppato nei dieci anni trascorsi da quando è uscito *MoM*, dubito che qualcuno avrà mai intenzione di farlo.
In realtà, però, quello che mi piacerebbe davvero vedere è in qualche modo collegato alla lettera di Ciospo the Sliver, in queste pagine: abbiamo le schede sonore e quelle per la grafica, qualcuno parla di schede dedicate alla fisica - a me piacerebbe vedere una scheda riservata all'Intelligenza Artificiale. Prova a immaginare come potrebbe diventare la I.A. dei giochi, se facesse un salto simile a quello compiuto con il passaggio alle schede acceleratrici 3D. 

IN BREVE

http://gamesradar.msn.it/indaxms.asp?RadarPath=/news/default.asp&subsectionid=161&articleid=67928&pagetype=2) e scoprire da solo quali siano le associazioni corrette.

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi - per il momento, ci accontentiamo di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Cristian, Daniele, Davide, Denny, Federico Irishman, Fra88, Fred (butcher11), Gary Il Nosferatu., il team della IacoNanMboo Arts, Lance Cruiser, Lorenzo Marras, Marino Pezzatini, Nikita, Oppilif, Stefano, Vincenzo Amato, Xeryon.

L'INDIRIZZO GIUSTO

Per la comodità di tutti i lettori intenzionati a scrivere delle e-mail a GMC, ecco riassunte le rubriche, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco (per scrivere alla bella Nemesis) nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF (per discutere con il "filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda) matteo.bittanti@futureitaly.it

Botta & Risposta (per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili) botta&risposta@futureitaly.it

La Posta di [GMC]Kevorkian (per interrogare il Sommo Vate del gioco online) gmc.kevorkian@futureitaly.it

Annulla, Riprova, Tralascia (per spiegare a Quedex i nostri problemi hardware) annulla@futureitaly.it

L'ANGOLO DI MBF

Matteo "MBF" Bittanti è il "filosofo" di GMC e cura la rubrica dei Titoli di Coda. In questo spazio, MBF risponde alle missive dei lettori sugli scottanti temi trattati. Se vogliamo dire la nostra, l'indirizzo è:
matteo.bittanti@futureitaly.it





America's Army: svago, propaganda o addestramento?

Salve Matteo,
scrivo ancora una volta in merito alle tue riflessioni sulla violenza pubblicate nella rubrica "Titoli di Coda" di Giochi Per Il Mio Computer. Niente di nuovo in verità perché, trovandomi d'accordo, colgo l'occasione per ribadire la mia tesi "wittgensteiniana": le potenzialità diseducative o violente di un certo tipo di videogame non dipendono tanto dalla sua misteriosa natura di videogioco, quanto dall'uso corretto o meno che di esso se ne fa. Il videogioco, infatti, è per definizione un gioco che si gusta tramite un'apparecchiatura elettronica. Ora, se si indica "l'attività ludica" come quella disinteressata (in quanto le sue finalità sono intrinseche al gioco stesso) e gratificante (perché procura del piacere) e definiamo poi "azione violenta" quella coercitiva che limita la nostra libertà d'azione e d'intenzione, procurandoci della sofferenza di tipo fisico o psicologico, mi chiedo: ma come può un'attività disinteressata e gratificante produrre sofferenza?
E come può un gioco in quanto tale essere diseducativo, cioè scambiato per una fonte attendibile di modelli comportamentali? Detto in altri termini: se un videogioco giocato, procura della sofferenza o del disagio (sia esso di natura fisica o psicologica) non può più essere considerato propriamente un "gioco", perché vengono a mancare i requisiti indispensabili che lo rendono tale. E se lo reputiamo diseducativo significa che non stiamo giocando a quel titolo, ma lo stiamo usando per un personale addestramento comportamentale (i bambini corrono questo rischio, perché non riescono ancora a separare la realtà quotidiana da quella simulata). Cosa voglio dire con questo: che non possono esistere a priori videogiochi "violenti" o "diseducativi"? Affatto!
Significa che non ha senso attribuire a un videogioco, se giocato, la caratteristica di "violento" o "diseducativo"; significa che non esistono videogiochi di per sé deleteri o violenti, in quanto il loro potenziale diseducativo non dipende tanto dalle immagini che proiettano sullo schermo, quanto dall'uso che il fruitore fa di questi prodotti pensati originariamente per intrattenere e divertire.
Un esempio. Sono libero di usare *America's Army* come palestra per sfogare le mie frustrazioni personali, lo posso impiegare come strumento per perfezionare reali tattiche militari (finalità dichiarata dall'Esercito USA), oppure per passare un po' di tempo a divertirmi. Le prime due modalità sono eticamente o moralmente discutibili, la terza non può esserlo perché rientra in un'attività di gioco.
Per concludere: accusare frettolosamente certi videogame, in particolare gli sparatutto in prima persona, di essere violenti e diseducativi significa non averci mai giocato. Allo stesso tempo, pensare che i videogiochi siano di per sé degli strumenti neutri e a priori non diseducativi, significa sottovalutare l'importanza di crescere le nuove generazioni a uso corretto dei videogame, che consiste semplicemente nel trovare gratificazione e godimento nell'interazione con un mondo simulato e virtuale.

Davide Dal Pozzolo
daviddp@libero.it

Ti chiedi: "Ma come può un'attività disinteressata e gratificante produrre sofferenza?" Potrei suggerirti la visione di film come "Saw - L'enigmista" o "My Little Eye", in cui la logica e la dinamica ludica sono usate in modo decisamente perverso. Non dimenticare, poi, gli intrattenimenti circensi degli antichi romani, con i gladiatori disposti a combattere fino all'ultimo per divertire il pubblico assetato di sangue. Cosa intendi, inoltre, per "uso corretto" del videogame? Affermare che il divertimento è un'attività legittima a priori è condivisibile solo se tale svago non danneggia, direttamente o indirettamente, gli altri.

FILOSOFIA SPICCIOLA

Non accenna a calare il dibattito su *JFK Reloaded*. A questo proposito, Federico Lemmi (lemmialessandro@interfree.it) scrive: "Ma come, facciamo di tutto perché la gente si accorga del nostro "immaturo" hobby, e tu vai a difendere un titolo che sembra nato per rendere noi videogiocatori ancor più antipatici a coloro che sono estranei al nostro mondo? Leggere che un videogame in cui l'unico scopo sia quello di uccidere con un colpo di fucile una persona realmente esistita possa essere anche preso "per buono" mi lascia basito. Conosciamo benissimo i pregiudizi che circolano attorno al nostro mondo fatto di texture e pixel. Sappiamo che basta un nonnulla per alzare un mare di polemiche e, consapevoli di ciò, andiamo anche a fornire nuove motivazioni alle associazioni anti-videoludiche per criticarci? [...] Un conto sono un *Mafia* o un *Vietcong*, che pur essendo "violenti" o "immorali" potrebbero essere facilmente ricondotti, quanto ad argomenti trattati o a "crudezza", a libri o a film che hanno fatto la storia del cinema (quindi di un'arte) e sono stati unanimemente giudicati dei capolavori. Un altro conto sono titoli senza un minimo di fondamento, come *JFK Reloaded, Postal* e in parte anche *Manhunt*. Questi possono sempre essere presi a esempio per scagliarsi in accuse contro quel mondo di cui parlavo all'inizio e che noi, apprezzando dei videogiochi che tali non sono, contribuiamo a indebolire." Due osservazioni: il fatto che tu definisca il videogioco come un semplice hobby e non come un medium vero e proprio mi spinge a pensare che i primi a sottovalutare la sua rilevanza sociale e culturale siano i giocatori stessi. In secondo luogo - quasi un corollario - il fatto che molti giocatori abbiano frainteso *JFK Reloaded* mi lascia ritenere che "l'immaturità" che vai lamentando sia un problema molto più diffuso di quanto non vogliamo ammettere.

B&R

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura? Nessun problema! Mandiamo una lettera a Skulz, all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una E-Mail a **botta&risposta@futureitaly.it**



Mafia è un gioco molto più famoso per gli scambi di pallottole, che per quelli dei binari...

LA PAROLA A SKULZ



Ciao cari lettori, neppure un'influenza di quelle pestifere è riuscita a distogliermi dalle mie mansioni. Anzi, la febbre mi ha aiutato con visioni chiarificatrici, in cui mi sono trovato a giocare con delle papere di gomma e a consultare dei vecchi volumi di Dracula. E fin qui tutto bene, il problema è che alla fine, appena svegliatomi dall'incubo, ero tutto pelato e circondato da esseri identici a me, per di più armati!

MAFIA

B Caro Skulz, sono rimasto bloccato in *Mafia*, nella missione "Fortunato Bastardo", nel punto in cui arrivo al porto dopo l'inseguimento. Ho ucciso tutte le guardie e mi sono messo a cercare Sergio Morello, ma non l'ho trovato. Aiutami!

Stema91

R Bene, il fatto che ti sia sbarazzato di tutti gli scagnozzi di Sergio è una grande comodità, visto che adesso puoi muoverti per la zona del porto in santa pace. Il tuo obiettivo si è nascosto nel capannone in fondo alla banchina, proprio di fronte al mercantile e nei pressi dei binari.
L'unico sistema per entrare nel magazzino consiste nell'agire sugli scambi, facendo sì che i vagoni carichi di carburante siano indirizzati contro le saracinesche. Per mettere in movimento le carrozze, dopo aver sistemato i binari, è sufficiente avvicinarsi e premere il tasto azione.

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

B Ciao Skulz, prima di tutto un saluto alla redazione: siete fantastici. Sto giocando a *Pacific Assault* e sono rimasto bloccato nel livello in cui bisogna distruggere la portaerei giapponese insieme al cacciatorpediniere.
Ho affondato quest'ultimo, ma non so proprio come sbarazzarmi definitivamente della portaerei.
Ti ringrazio in anticipo.

Tiramisù

R Ciao dolcetto, non esiste una strategia speciale per distruggere la portaerei. Si tratta semplicemente di colpirla con tutto quanto si ha a disposizione, fino a quando il gioco non ne comunica la dipartita.
Il consiglio è di iniziare con una pioggia di bombe e un siluro, salvo poi proseguire con delle raffiche di mitraglia contro il ponte di comando. Quando quest'ultimo salterà in aria, il lavoro potrà dirsi ultimato.

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

B Sommo Skulz, ti chiedo un aiuto per *Desperados: Wanted Dead or Alive*. Sono rimasto bloccato alla missione numero 24, quella in cui devo sconfiggere El Diablo. Non riesco a superare il punto in cui c'è la stanza con il pavimento formato da blocchi mobili a forma di stella. Cosa devo fare? Se non riesci a trovare il punto preciso, spiegami tutto l'ultimo pezzo. Insomma, ti prego, fai qualcosa perché sono disperato! Ti ringrazio in anticipo, ciao.

Postal '90

R Purtroppo, caro lettore, l'enigma del pentagono ha una sola soluzione: eseguire un salvataggio della partita ogni volta che si mettono i piedi su una piastrella non pericolosa. Come avrai capito, lo scopo della faccenda è fare in modo che Cooper attivi la prima leva, quella che apre i cancelli, così da spedire uno dei personaggi più veloci (Mia o Sam) ad azionare la seconda

LINEA DIRETTA

Spesso arrivano in redazione quesiti particolari. Anche i lettori possono contribuire a svelare questi dilemmi, scrivendoci le loro soluzioni. La migliore verrà pubblicata! Ricordiamoci di specificare a quale quesito stiamo rispondendo e il numero della rivista nel quale è apparso. Citare il titolo del gioco non basta!

R "Ciao Skulz," buongiorno **Antonio**, "Vorrei prestare il mio aiuto a **Francesco**, che nel numero di dicembre chiedeva dei trucchi per *Hidden & Dangerous*." Grande, sei la conferma che sui lettori di GMC si può sempre fare affidamento – non che avessi dei dubbi, sia chiaro. "Siccome i codici sono tanti, mi limito a comunicargli solo quelli più importanti. Prima di tutto, bisogna digitare **iamcheater** in uno dei menu del gioco e prestare orecchio al suono che conferma la corretta attivazione del sistema. Poi, è sufficiente inserire i seguenti codici: **nohits** per l'invinobilità, **goodhealth** per il massimo della salute, **openalldoor** per aprire tutte le porte, **killthemall** per eliminare tutti i nemici e **gamedone** per completare la missione in fase di svolgimento. Grazie per l'attenzione e ciao", Grazie a te, caro Antonio, anche per le lettere che hai spedito in soccorso di altri lettori e che, per motivi di spazio, non possiamo pubblicare questo mese.

L'ANGOLO DELL'ESPERTO - FINAL FANTASY VII

D Ave, magnifico Skulz, ho un problema con *Final Fantasy VII*. Sono nella "Foresta degli Antichi", ma, arrivato alla terza schermata, non riesco più a proseguire.
C'è un punto, in cima agli alberi, che riesco a raggiungere grazie a una liana (ed è quello che ho fatto) e, più avanti, una specie di buco (da dove escono delle rane grandi) collegato con una corda a un'altra sezione della schermata. Metto la rana nella saccoccia, vado dall'altra parte, ma poi non posso fare più niente! Se procedo c'è la pianta carnivora, e di risalire la montagnola non se ne parla proprio.
Aiutami!

Zombiefan

R Noto con dispiacere che anche tu, come tanti tuoi colleghi, hai smarrito la retta via nella foresta. Poco male, perché per uscire dalla terza schermata devi semplicemente prendere la seconda rana e infilarla nella borsa alla tua sinistra, poi andare a raccogliere anche il primo anfibio e piazzarlo nella seconda borsa. A questo punto, non ti rimane che superare le due sacche con dentro le bestiole e saltare fino alla liana rosa. Questa, infatti, è l'unica "fune" che al momento ti permette di proseguire alla volta dello schermo successivo. Quando lo hai raggiunto, cammina verso sinistra e scendi per tornare nella seconda parte della foresta. Qui, raccogli il Minerva Band e segui nuovamente il percorso originale che ti ha condotto per la prima volta alla terza schermata. Esegui l'operazione con le rane e aggrappati alla liana rosa, per raggiungere la quarta schermata. A questo punto, spostati ancora verso sinistra, prima di dirigerti verso l'alto e poi subito a destra. Camminando in questa direzione, raggiungerai delle liane che ti permetteranno di arrivare alla zona dello schermo in cui si trova il Typoon. Dopo aver intascato la preziosa Materia, torna alla terza schermata, avvaliti ancora dello scherzetto delle rane per saltare fino al vaso di miele e utilizzalo per nutrire la pianta carnivora, che in questo modo non ti darà più problemi. Da qui in poi, ti ripasso lo scettro del comando e ti consiglio di continuare imperterrito nell'esplorazione della foresta, per mettere le mani sulla Apocalypse Sword.

all'interno della galleria e disattivare il trabocchetto letale.

DRACULA 2

D Caro Skulz, ti scrivo perché ho incontrato delle difficoltà nel superare un livello di *Dracula 2*. Non riesco a trovare la combinazione dei quattro numeri da inserire per aprire il cancelletto all'inizio del secondo CD del gioco. Ringraziandoti anticipatamente, ti invio i miei più cordiali saluti.

Pasquale

R Ciao Pasquale, per venire a capo dell'arcano devi prendere il libro rosso di Dracula e aprirlo alla pagina delle fasi lunari. Poi, indossa gli occhiali di Hopkins e, osservando con estrema attenzione il volume, nota come la serie di numeri **9**, **4**, **2**, **6** si sviluppi in senso orario partendo dall'alto a sinistra. Ovviamente, questa è la combinazione che devi utilizzare per sbloccare il cancello.

THE LONGEST JOURNEY

D Skulz, mi puoi aiutare? Non riesco a risolvere un enigma di *The Longest Journey*. In pratica, sono arrivato al cinema che proietta i vecchi film, ho cacciato l'investigatore con la caramella marcia e, a questo punto, devo aprire una porta chiusa. Purtroppo, anche se so dove si trova la chiave (nella stazione dei treni), non ho capito come prenderla, perché è piazzata in mezzo alle scintille. So che tu mi aiuterai...

Dragone Rosso

R Ciao Dragone, per mettere le mani (si fa per dire) sulla chiave, devi costruire un aggeggio speciale, combinando il filo per stendere i panni con la pinza che dovresti aver trovato davanti alla pensione. Poi, prendi la papera di gomma dall'inventario e stacca il cerotto che tappa il buco. Gonfiala nuovamente e utilizzala con la combinazione pinza più filo approntata in precedenza. Infine, sfrutta la papera di gomma per recuperare la chiave, avendo l'accortezza di farlo subito, onde evitare che il marchingegno si sgonfi.

HITMAN: PAGATO PER UCCIDERE

D Caro Skulz, sono Stefano e ho bisogno del tuo aiuto. Sto giocando a *Hitman: Pagato per Uccidere* e sono bloccato nel livello "Ti presento tuo fratello". Dopo aver fatto fuori tutti i cloni, devo attraversare una porta, ma se salgo sulla pedana che la precede, la stanza si riempie di gas e muoio. Mi puoi aiutare per favore?

Stefano

R Ciao Stefano, ma dai, arrivi alla fine del gioco e anneghi in un banale bagnetto di gas velenoso? Fai così: invece di salire tu sulla pedana, piazzaci il cadavere di uno dei cloni che ti sei lasciato alle spalle. Sbrigati, che professor Ort Meyer ti aspetta.



SUL CD E SUL DVD
Sul CD dei demo e sul DVD, nelle rispettive edizioni con supporti argentati, troveremo molti altri trucchi e guide complete, tra cui la seconda e ultima parte della soluzione di *Vampire: Bloodlines*.

QUESITI DAL PASSATO - EGYPT 1156 A.C.

**Ciao redazione di GMC,
mi rendo conto che dalla pubblicazione di *Egypt 1156 A.C.* sono trascorsi parecchi anni, ma voglio comunque tentare la sorte e sottoporvi il mio amletico quesito. Sono arrivato a Karnak e ho incontrato la figlia del Sacerdote di Amon. Adesso mi trovo nel tempio, ma non so più come procedere. Mi date qualche dritta?**

Enrico

Ciao caro, GMC non teme il passare del tempo e, anzi, è felice di cogliere al balzo il tuo problema per far esordire una nuova sezione del Botta & Risposta dedicata ai giochi meno attuali. Ciò significa che da oggi avete la possibilità di interrogarci anche su questioni più che datate, tipo quelle inerenti l'Antico Egitto. Dunque Enrico, una volta entrato nel tempio, vai verso il sacerdote e gira a sinistra per raggiungere una scalinata. Sali e scambia due chiacchiere con il tizio indaffarato con gli strumenti di osservazione, fingendo di essere anche tu un esperto in materia. Punta lo strumento verso la stella gialla sopra il sacerdote, scendi per le scale fino alla porta sulla sinistra e vai a consegnare il risultato delle tue indagini sulla volta celeste. A questo punto, raccogli da terra il piattino e utilizzalo con il secchio, per entrare in possesso di alcuni oggetti preziosi... il nostro viaggio nel tempo si ferma qui, con la certezza che, da questo punto, riuscirai a giungere senza intoppi alla conclusione della tua avventura egizia.

R "Ciao Skulz, sono **Mattia** e scrivo per aiutare **Servolo**, che aveva chiesto aiuto nel numero di febbraio." Ah già, quella losca storia dei bolidi di *Vice City*... "Servolo, la differenza tra il tuo *Grand Theft Auto* e quello del tuo amico sta nel fatto che lui ha installato sulla sua versione dei Mod che aggiungono nuove macchine al gioco. Alcuni di questi Mod erano stati allegati al numero di Natale 2003 di GMC, mentre molti altri possono essere reperiti sul sito **www.gtanetwork.it**. A tal proposito, ti consiglio caldamente di utilizzare una connessione veloce a Internet per scaricare i file presenti. L'installazione dei Mod non è molto difficile, anzi con i Tool appositi e le istruzioni allegate diventa un gioco da ragazzi." Bravo Mattia, e bravi anche **Salvatore** e **Delia Red**, che si sono fatti sentire sul medesimo argomento adducendo le stesse spiegazioni.

D "Caro Skulz, chiedo il tuo aiuto per *Half-Life 2*." Ciao **Maurizio**, non ho ancora trovato il tempo per dedicarmi a fondo a questo capolavoro, ma non disperare. Vediamo di trovare tra i nostri lettori qualcuno disposto a tirarti fuori dai pasticci. "Mi sono bloccato nel livello "Black Mesa Est": salgo nel laboratorio grazie all'ascensore, entro e incontro due scienziati (un uomo di colore e una creatura marrone). Poi, all'improvviso, arriva una ragazza e l'uomo accende uno strumento che fa passare una luce attraverso una pietra, dicendo: guarda questo, Gordon! Dopodiché, ognuno si mette a fare il proprio lavoro, lasciando a me la macchina con la luce. Da questo momento, non so come andare avanti. Spero che tu riesca a fornirmi una soluzione, perché sto diventando pazzo. Sono bloccato da un mese e cinque giorni."

GamesRADAR PUNTO DI CONT@TTO

Diamo un'occhiata ai segreti del nostro sito, punto di riferimento per gli appassionati di videogiochi: notizie, scoop, prove per ogni piattaforma e un contatto costante con le redazioni, il tutto gestito dall'infaticabile [GMC] Kevorkian.

IL NOSTRO SITO

Games Radar Italia (www.gamesradar.it) è un sito nato nel dicembre del 2000 con l'obiettivo di fornire a tutti i videogiocatori informazioni puntuali e aggiornate sui nostri hobby preferiti. Possiamo quindi trovare diversi canali, dedicati a tutte le piattaforme di gioco: dal PC a Xbox, passando per PlayStation 2, Gameboy Advance e GameCube.



1 Il Forum

Vogliamo parlare con esperti di hardware o scambiare quattro chiacchiere con i redattori? Il Forum, questo mese completamente rinnovato, consente di tenersi in contatto con la comunità virtuale del sito.

2 Il Motore di Ricerca

Tutto il sito, a portata di "dito". Digitiamo il nome di ciò che stiamo cercando e, in un attimo, troveremo quello che è stato scritto in proposito: scoop, speciali e prove, le notizie da sapere su ogni gioco.

3 Gli Articoli

L'ossatura di GamesRadar. Dagli scoop, alle prove possiamo seguire tutto il cammino di sviluppo di un titolo. Cominciamo con le prime immagini e arriviamo alla prova completa, con il rigore e la professionalità delle nostre riviste.

4 I canali

Clicchiamo su queste voci per accedere alle pagine delle nostre piattaforme preferite. PC, PlayStation, le console Nintendo e anche Xbox!

5 Dal Forum

I Topic più caldi del momento vengono riassunti in questo spazio, in modo da portarci con un clic nel vivo della discussione!

6 Download

Come sappiamo, la Grande Rete è una risorsa insostituibile per i videogiochi. In questa sezione, troveremo filmati, demo, patch e tutto quanto serve a tenere sempre vivo l'interesse attorno ai titoli più apprezzati. Il punto adatto per chi non vuole attendere i CD e i DVD di GMC.

7 Contatti

Il punto giusto per inviare delle e-mail direttamente alla redazione della nostra rivista preferita.

8 Filmati Freschi

Vogliamo vedere in azione il gioco che stiamo attendendo da tanto tempo? Ecco una scelta sempre aggiornata dei video presenti sulla Rete o inviatici in esclusiva dalle case software.

9 Il Nuovo Numero

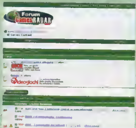
Per scoprire in anticipo di cosa scriverà la nostra rivista preferita, seguiamo questo link. Pochi giorni prima della sua comparsa in edicola, avremo un assaggio degli Scoop, degli Speciali e delle Prove di GMC, oltre ai contenuti dei suoi CD e DVD.

10 Il Radar Consiglia

Stiamo pensando di investire i risparmi in un titolo imperdibile per la nostra piattaforma di gioco? Niente di più semplice! Affidiamoci ai sapienti consigli degli esperti di GamesRadar e trascorreremo ore di divertimento assicurato.

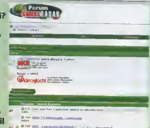
IL PUNTO DI INCONTRO CON LA REDAZIONE: IL FORUM

Grazie agli sforzi di Gorman e [GMC]Kevorkian in persona, il Forum è stato recentemente rinnovato: ora è più veloce e accattivante dal punto di vista grafico! Il primo canale, "Mondo Computer" è per tutti i possessori di PC: se volete informazioni sulle schede 3D, per esempio, andate qui. Per entrare in contatto con le redazioni, puntiamo su "Games Contact - GMC, PSM, Nintendo La Rivista Ufficiale". Complimenti e suggerimenti, ma anche critiche e lamentele, sono il pane di questo canale.



LE NEWS

Come venire a conoscenza delle ultime novità in fatto di videogiochi? Dove ascoltare le voci di corridoio dell'industria? Semplice. Clicchiamo sul canale "News" e potremo conoscere in tempo reale cosa succede nell'universo del nostro passatempo preferito. Dal PC alle console, su questo canale troviamo anche immagini appena arrivate dalle case editrici o dagli sviluppatori. Insomma, se vogliamo essere sempre aggiornati, questo è il canale che fa per noi.



QUESTO MESE SUL FORUM

Il Forum di GamesRadar è il luogo di incontro tra lettori e redattori di GMC, ma anche un posto dove possiamo semplicemente dire la nostra sul mondo dei giochi o su quello che pensiamo. In queste pagine, **Skulz** segnalerà ogni mese gli argomenti più interessanti. Per partecipare sarà sufficiente puntare il nostro browser in direzione del Forum e darci dentro con la tastiera!



blood ha chiesto consigli in merito alle qualità di *Painkiller* e, naturalmente, le risposte non si sono fatte attendere.



La voglia di videogiocare sempre con qualcosa di nuovo è una delle prerogative di chi bazzica il Forum di GamesRadar.it. La ricerca del titolo perfetto è costante e spesso passa attraverso i consigli degli altri appassionati. Uno dei casi di questo mese è rappresentato dalla nuova edizione dello sparatutto infernale creato da People Can Fly. Nel **Thread** "*Painkiller Black Edition*" blood afferma di essere: Intenzionato a prenderlo, perché contiene sia *Painkiller* che *Battle Out Of Hell* (l'espansione). Me lo consigliate o è davvero così noioso come alcuni dicono? Secondo me, c'è un problema di fondo, ovvero la differenza tra noioso e ripetitivo. Come afferma Black Tornado: Dopo otto livelli passati a spappolare sempre e solo tutto ciò che si muove, ci si comincia a stancare. Vero, la meccanica di gioco è poco profonda, ma nel conteso degli sparatutto in soggettiva *Painkiller* e relativa espansione sono due dei prodotti più divertenti in cui ci si possa imbattere. Insomma, ha ragione devilheart quando afferma che: Noioso è l'ultima cosa da associare a *Painkiller*. Quindi, caro blood, procedi tranquillo con il tuo acquisto, tenendo presente che non stai per tuffarti in una storia coinvolgente o in una giocabilità articolata alla stregua di *Half-Life 2*. Visto che si parla di sparatutto in prima persona, perché non diamo una rapida occhiata a uno dei **Thread** più longevi della stagione autunno-inverno. In "*Brothers in Arms* Official Topic" si parla ormai da mesi del gioco, lasciandocisi andare a congetture. Una delle ultime giunge per voce di Goodfellow: So che per tutti i personaggi ci sarà il ragdoll e, a quanto pare, non suona del tutto chiara a qualche utente del Forum. Non a caso, Alex_voglio Bia si domanda: Cosa sarebbe il ragdoll? Scusate la mia nubbiaggine. Ora, il concetto di "nubbiaggine" al momento mi sfugge, ma non così la risposta di Beps Ryan:
Il ragdoll è quell'effetto che consente ai corpi morti di muoversi liberamente, subendo realisticamente gli effetti di granate, eccetera. L'hai già visto in giochi come *Half-Life 2*, *FlatOut*, *Max Payne 2* e negli altri che usano l'Havok come motore fisico. Ottimo, una spiegazione ineccepibile, che apre scenari sempre più interessanti sui giorni del D-Day. Per avere ogni risposta, comunque, non resta che volare a leggere la recensione di *Brothers in Arms* a pagina **96**.

Un secondo videogioco di cui si parla da tempo immemore è il mitico *Chaos Theory*. Le discussioni sul terzo capitolo delle avventure di Sam Fisher sono tornate improvvisamente ad animarsi per via del demo distribuito da Ubisoft e incluso nei CD/DVD di GMC di marzo. In "Rilasciata demo *SC:Chaos Theory*!" >]INFERNO[< ha subito voluto sottolineare gli aspetti vincenti del gioco: Sia *SWAT*, sia *Splinter Cell 3* sfoggiano un livello grafico incredibile, la qualità del bump mapping di entrambi fa veramente paura! Per quanto riguarda la fluidità, io ho una 9800pro su un P4 2,4 GHz e *Splinter Cell* gira benino anche con l'AntiAliasing e il filtro anisotropico attivati (...). *SWAT 4* gira peggio, anche se penso che si tratti delle mia RAM (...). Sono due giochi eccezionali, sia graficamente, sia per giocabilità! Sul fatto che *Chaos Theory* avrebbe convinto il pubblico non c'erano dubbi, proprio come non ce n'erano sulla presenza di qualche guastafeste, tipo stevross: Mi permetto una piccola critica: ma avete notato quanto è brutto Sam in questo terzo episodio? Gli hanno fatto due labbroni sporgenti alla Alba Parietti, assurdi. Prima era molto più carino, adesso è troppo strano. Osservazione arguta, non c'è che dire, ma lungi dall'avere valore videoludico. Diverso il discorso con la tesi di Giack: Qualcosa di nuovo c'è, ma non ho avuto ancora modo di provarlo bene. Comunque, con tutto quel po' di grafica è molto leggero: va alla grande con i dettagli al massimo.

Per chiudere la rassegna forense, dedichiamoci a un **Sondaggio**. Il **Thread** è "Perché comprarsi IL computer?" Olimar85 vorrebbe: Sapere perché le persone si comprano un computer. E chiede: Risposte dalle più stupide, alle più articolate. Il punto fermo di queste ultime è nelle parole di L'Esorcista: Il computer lo compro perché è l'unica macchina dalle possibilità infinite. Hai quello che vuoi, e se non lo hai lo trovi su Internet. Di risposte stupide, invece, non ce ne sono, anche se Olimar85 ha infilato tra le voci selezionabili del suo sondaggio quella: Perché è alla moda, che al momento di andare in stampa è stabile allo zero percento.

GIOCHI COMPUTER

LE ALTRE VOCI DEL FORUM

Il Forum di GamesRadar.it non è solo Mondo Computer, ma nasconde anche altri canali tematici molto utili e divertenti. Ecco qualche citazione per iniziare a conoscerli.

Libri e fumetti
"Il Nome della Rosa", autore Wormtongue
Devi superare le prime 100 pagine, parole dello stesso Eco. È una specie di prova per il lettore, per vedere se merita di andare avanti. Comunque, ha vari livelli di lettura e quello del giallo è uno dei più superficiali: leggiti anche le postille per saperne di più.

RetroRadar
"Super Monaco GP", autore emerson
Poco più di un decennio fa, ricordo che giocavo spessissimo a *Super Monaco GP* su Commodore 64. Era così, così. Ma sull'Amiga (o giocavo da un mio amico) era stupendo. Di lì a poco sarebbe dovuto uscire per PC, ma non ne ho più saputo nulla. Qualcuno di voi ce l'ha in versione PC?

Music Radar
"Blink-182", autore sca_2
Visto che non ho trovato Topic su questo gruppo, ho deciso di aprirne uno. Cosa pensate di questa band? Tra i loro dischi ho "Cheshire Cat", "Enema of the State", "Take Off Your Pants And Jacket" e "Blink-182"... me ne mancano tanti? Secondo me, il migliore è "Take Off Your Pants And Jacket". Che dite?

Glossario

Thread
È una parola inglese che significa "Filo", e indica un argomento di discussione che consiste di un messaggio principale con tutti le risposte correlate.

Nick
Da "Nickname", ovvero "Soprannome". Il Nick è il nome che decidiamo di adottare quando siamo sul Forum.

Post
Il Post è il messaggio che inviamo e che si aggiunge al Thread di un argomento.

Topic
Con questa parola viene definito l'argomento principale della conversazione.

Moderatore
Il Moderatore è colui che controlla che le discussioni che avvengono all'interno del Forum rimangano nei limiti del colloquio civile e che si preoccupa di eliminare dai post tutti gli elementi che possono risultare offensivi o illegali.

Top
È l'argomento che sta sempre in cima all'elenco dei Thread.

Reply
Indica la risposta data a un precedente messaggio.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GUIDA AL CD

Prepariamoci a combattere i criminali più duri nel nuovo *SWAT 4*. Se, invece, i panni di comuni mortali non ci bastassero, potremo sempre impersonare dei supereroi in *Freedom Force Vs The 3rd Reich*. Scontri altrettanto spettacolari ci attendono in *AirStrike II: Gulf Thunder*, *Inago Rage* e *Cellblock Squadrons*.

A cura di **Marcello Cirillo**

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00, oppure mandare una E-Mail all'indirizzo: cd_gmc@futureitaly.it e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

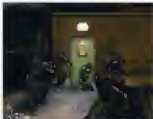
AZIONE/STRATEGIA

SWAT 4

Quando il gioco si fa duro, la nostra squadra entra in azione.

COMANDI PRINCIPALI
Mouse - Movimento dello sguardo
W/A/S/D - Movimento
Tasto sinistro del mouse - Fuoco
Tasto destro del mouse - Menu dei comandi per la squadra
1/9 - Cambia arma/equipaggiamento
TAB - Seleziona il team a cui impartire ordini
SHIFT + Movimento - Corsa
Spazio - Per impartire ordine di default
F - Usa
C - Per accucciarsi
R - Per ricaricare l'arma

Cosa accade quando i normali corpi di polizia non riescono a far fronte ai criminali irriducibili? Entrano in azione le squadre speciali. *SWAT 4* ci ripropone gli aspetti più deteriori delle grandi città degli Stati Uniti, teatro di rapine in grande stile, ostaggi e spietati omicidi. Come capo squadra dei leggendari SWAT, interverremo con i nostri uomini sul luogo del crimine, neutralizzando i sospetti ostili e liberando i civili



presenti. Nelle missioni che ci vedono protagonisti, buoni riflessi e una mira impeccabile non basteranno. Imparare a comandare al meglio gli agenti che ci accompagneranno sarà un punto chiave per il successo dell'operazione. Il gioco ci viene in aiuto grazie a un'interfaccia semplice e immediata, dove ogni ordine può essere impartito con la pressione di un tasto o con pochi movimenti del mouse.



Gli scontri a fuoco saranno necessari con i criminali che rifiuteranno di arrendersi.

DEMO DEL MESE

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\VUGames\SWAT 4 Single Player Demo\Uninstall SWAT 4 Single Player Demo.** Scegliamo di eliminare completamente la cartella che contiene il gioco e procediamo. Ogni traccia di *SWAT 4* sarà rimossa dal nostro computer.

Non dimentichiamo mai, infine, che siamo degli agenti di polizia: l'uso gratuito della forza di fronte a un sospetto che cerca di arrendersi ci costerà caro in termini di punteggio finale. La recensione di *SWAT 4* ci attende a pagina 110.

■ **Casa** Sierra/Vivendi
■ **Requisiti** PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 450 MB HD, Scheda 3D 32 MB

LA DAMA ORIENTALE

La dama cinese è un passatempo da tavolo molto conosciuto, di cui *3D Chinese Checkers Unlimited* rappresenta un'eccellente trasposizione su PC. Questo shareware riproduce fedelmente le regole e lo stile del gioco originale. Ciascun partecipante dispone di dieci sferette dello stesso colore, che deve spostare più in fretta possibile nella parte opposta del tavolo. Le sfere si muovono di una posizione, saltando quando consentito, anche ripetutamente, le altre pedine. Vince chi riesce per primo a riposizionare tutti i propri pezzi nell'angolo opposto della scacchiera.



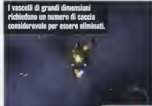
COMBATTIMENTO SPAZIALE

CELLBLOCK SQUADRONS

Salviamo la Terra dall'invasore e paghiamo il nostro debito con la società.

In un oscuro futuro, la Terra è attaccata da razze aliene tutt'altro che ben intenzionate nei confronti dell'umanità. A fronte della costituzione di un governo globale per respingere la minaccia, alcuni dissidenti cominciano a diffondere il caos anche dall'interno. La situazione intollerabile porta il governo a una necessaria decisione: impiegare i detenuti come combattenti sulle frontiere stellari lontane dal pianeta. Nei panni di un carcerato macchiatosi di crimini non meglio precisati, dovremo saldare il debito con la società (è proprio il casi di dirlo, visto che la nostra redenzione verrà misurata in moneta corrente) affrontando battaglie spaziali a bordo di caccia da combattimento.
Le missioni ci vedranno alle prese con astronavi aliene di stazza e potenza di fuoco differenti, affiancati ad altri detenuti. Alla fine di ogni scontro, verremo ricompensati in base alla nostra performance come pilota.
Interessante e utile il manuale tattico allegato al gioco, in formato html (ma interamente in inglese, come pure l'introduzione animata), che ci spiega le migliori tecniche di attacco per affrontare i vascelli nemici.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\Cellblock Squadrons Demo\Uninstall.** Scegliamo di rimuovere anche i profili dei giocatori e proseguiamo. Ogni traccia del gioco sarà eliminata dal nostro computer.



I vascelli di grandi dimensioni richiedono un numero di caccia considerevole per essere eliminati.

■ **Casa** Super Furious Software
■ **Requisiti** PIII 1 GHz, 128 MB RAM, 50 MB HD, Scheda 3D 32 MB

COMANDI PRINCIPALI
Mouse - Cloche
Tasto sinistro del mouse - Fuoco
Tasto destro del mouse - Equipaggiamento secondario
W/S/Rotella del mouse - Aumenta/riduci potenza dei motori
E - Boost
Q - Azzera la velocità
A/D - Rotazione

GDR/AZIONE

FREEDOM FORCE VS THE 3RD REICH

I supereroi dei fumetti sfidano la minaccia nazista.



Mettendo il gioco in pausa, avremo tutto il tempo necessario per scegliere l'attacco più appropriato.

Cosa accadrebbe se alcuni dei più importanti documenti della storia dell'umanità, come la prima tragedia di Shakespeare, andassero definitivamente distrutti? Sarebbe una perdita incommensurabile! Ecco perché, alla guida di quattro supereroi, dovremo fare di tutto per fermare i nazisti prima che il loro piano possa compiersi. A metà tra GdR e azione, *Freedom Force Vs The 3rd Reich* ci offre duelli spettacolari a base di super attacchi e personaggi improbabili, che sembrano usciti dalle pagine di qualche albo a fumetti degli Anni '60. Ogni eroe da noi controllato farà affidamento su poteri specifici, alcuni dei quali consumeranno energia e necessiteranno un certo "riposo", prima di poter essere replicati. Oltre alla modalità campagna, il demo ci mette a disposizione la "Rumble Room", dove lo scontro sarà tra squadre di supereroi, un assaggio delle battaglie in Rete e una pittoresca animazione che ci racconta le origini segrete di uno dei protagonisti del gioco, lo spettrale Tombstone.

COMANDI PRINCIPALI
Frecce direzionali - Spostamento telecamera
ALT destro + mouse - Rotazione telecamera
Rotella del mouse - Zoom
Tasto sinistro del mouse - Seleziona eroe/ordina spostamento o attacco
Tasto destro del mouse - Apri menu per la scelta delle azioni possibili
Spazio - Pausa
1/4 - Seleziona eroe

■ **Casa** Atari
■ **Requisiti** PIII 733 GHz, 128 MB RAM, 160 MB HD, Scheda 3D 32 MB

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Selezioniamo la voce Programmi\Irrational Games\Freedom Force vs The 3rd Reich Demo\Uninstall Freedom Force vs The 3rd Reich Demo dal menu di Avvio e proseguiamo. Ogni traccia del gioco sarà eliminata dal nostro computer.


Nelle situazioni più pericolose, dovremo sfruttare gli attacchi migliori di ciascun eroe.

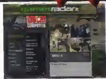
SPECIALE MORROWIND & BLOODMOON

Plugin, utility, aggiornamenti e le patch di traduzione realizzate dall'Italian Translation Project (di cui troviamo un'intervista a pagina 76) per *The Elder Scrolls III: Morrowind* e l'espansione *Bloodmoon* si sono aggiudicati un posto di rilievo all'interno del CD demo. Per scoprire ogni segreto sul gioco completo allegato questo mese a GMC, corriamo a leggere a pagina 26.

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo placare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come installare sul computer e giocare i nostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avremo accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterremo una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lanceremo l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Un nutrito gruppo di shareware si propone di allietare le nostre pause. *3D Backgammon Unlimited* e *3D Chinese Checkers Unlimited* riproducono due famosi giochi da tavolo. *King of the Ball* e *Hyperballoid*, invece, si rifanno al mai dimenticato *Arkanoid*, mentre *Water in Fire 2* offre una versione aggiornata e migliorata di un vecchio titolo da sala giochi. Da non dimenticare, infine, *Crystal Cave Gold* e *RRoulette*.



La sezione Utility ci offre i programmi indispensabili per giocare e sfruttare appieno il contenuto di CD e DVD, come WinZip, WinRAR e l'ultima versione di Adobe Acrobat Reader, che ci permette di leggere i file in formato .pdf. Se vogliamo emulare i Pixel Shader anche su schede che non li supportano, non possiamo far a meno di 3D Analyzer. Da ultimo, tra le Utility vi è anche il programma Trucchi GMC, fondamentale per rintracciare le gabole per i nostri giochi preferiti.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troveremo gli aggiornamenti più importanti sul CD demo e sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Come sempre, sia sul CD sia sul DVD allegati alle rispettive edizioni della rivista, è presente una vasta collezione di tutte le soluzioni pubblicate fino ad oggi sulle pagine di GMC, per aiutare i giocatori in difficoltà. Se nemmeno questo supporto fosse sufficiente a risolvere i nostri problemi, non ci resta che dare un'occhiata nella sezione Utility, dove troveremo il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole per cavarsela in qualsiasi situazione.



Oltre allo sterminato speciale per *Morrowind* & *Bloodmoon*, questo mese ci attendono due Mod davvero speciali. Grazie al volenteroso LunaRossa Traiano, le partite a *Rome: Total War* saranno più realistiche, mentre un team composto da AlexSk8, InSIDiAS, Sasha, CavaliereOmbra, Turis72 e Anthony (che hanno lavorato con la collaborazione di Ethrich e SteeQ) ci offre una lodevole traduzione in italiano del capolavoro *Shogun: Total War*.



Questo mese, un video ha trovato spazio sul CD allegato a GMC. Si tratta di *PES 4: Un gol da cineteca!*, nel quale vedremo una prodezza messa a segno nientemeno che da centrocampo. Sul DVD è presente anche un filmato di *Battlefield 2*.



Lista completa dei contenuti del CD 3

DEMO
SWAT 4
Freedom Force Vs The 3rd Reich
Cellblock Squadrons
AirStrike II: Gulf Thunder
Inago Rage

SHAREWARE
3D Backgammon Unlimited
3D Chinese Checkers
Crystal Cave Gold
Hyperballoid
King of the Ball
RRoulette
Water in Fire 2

UTILITY
Adobe Acrobat Reader 7.0
WinZip 9.0 SR-1
WinRar 3.42
3D Analyzer
Trucchi GMC
DivX 5.21 per Windows XP/2000

ADD ON
Mod per *Rome: Total War*
Un Mod molto interessante per tutti gli appassionati di questo titolo strategico dall'impronta storica. Il suo autore, il nostro lettore LunaRossa Traiano, ha apportato al gioco originale alcune modifiche che si concentrano sulle battaglie, rendendole più realistiche e bilanciate.

Traduzione in italiano di *Shogun: Total War*
La traduzione nella nostra lingua madre del sempre apprezzato *Shogun: Total War* è finalmente una realtà, resa possibile dal duro lavoro di un gruppo di volenterosi appassionati. Ringraziamo per l'opera AlexSk8 (l'ideatore del progetto), InSIDiAS, Sasha, CavaliereOmbra, Turis72 e Anthony, che hanno lavorato con la collaborazione di Ethrich e SteeQ.

PATCH
Far Cry v1.31 – Una patch che centra le proprie correzioni sulla parte multigiocatore di *Far Cry*. Per poterla installare dovremo però aver già aggiornato la nostra copia del gioco con la patch 1.30.
SDA: La Battaglia per la Terra di Mezzo v1.01 – Le correzioni apportate da questa patch toccano tanto la parte dedicata al giocatore singolo, quanto quella multiplayer, senza dimenticare alcuni ritocchi all'editor e al bilanciamento delle unità in combattimento. Tra le altre novità, la patch include alcune mappe per le partite multiplayer, come Le Foresta di Fangorn e il Nero Cancello.
Unreal Tournament 2004 v.3355 – Le sesta patch per il famoso sparatutto multiplayer di Epic. Molte le correzioni apportate, come pure i miglioramenti alla giocabilità.

SPECIALE MORROWIND
Le copertine di *Morrowind* e *Bloodmoon*
Mappe per *Morrowind* e *Bloodmoon*
Mod in inglese
Mod tradotti in italiano
Traduzione in italiano e aggiornamento per Windows XP/2000
Traduzione in italiano e aggiornamento per Windows 98/ME
Utility per il gioco

VIDEO
PES 4: Un gol da cineteca

SPARATUTTO

AIRSTRIKE II: GULF THUNDER

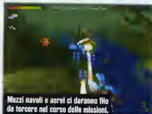
Un potente elicottero all'assalto di un enorme esercito.

Un potente elicottero d'assalto, orde di nemici e un vasto arsenale per farci strada tra ogni genere di insidia.
Ingredienti semplici, che hanno fatto la fortuna di molti giochi, soprattutto titoli da bar del passato, e che ci vengono ora riproposti in *AirStrike II: Gulf Thunder*. Nelle tre missioni offerte dal demo (che potremo affrontare nell'arco di un'ora, limite imposto dalla versione dimostrativa), ci troveremo a fronteggiare avversari di ogni tipo: oltre a elicotteri simili al nostro, gli avversari ci lanceranno contro anche carri armati, postazioni missilistiche mobili e caccia da combattimento. Mentre ce la vedremo con i veicoli ostili e con le installazioni fisse che ci scaricheranno addosso il proprio arsenale, potremo raccogliere anche preziosi bonus, indispensabili armi e una buona dose di punti extra per completare la missione in bellezza. La mancanza di un qualsiasi spessore narrativo e di ogni genere di realismo consentono di concentrarsi solo sulla pura azione e sul divertimento.

COMANDI PRINCIPALI
Mouse – Cloche
Z – Seleziona arma primaria
X – Seleziona missili
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
Tasto destro del mouse – Missili

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\AirStrike II Gulf Thunder DEMO\Uninstall AirStrike II Gulf Thunder DEMO.** Scegliamo di eliminare ogni componente del gioco e proseguiamo per rimuovere anche le ultime tracce di *AirStrike II: Gulf Thunder.*

■ **Casa** DivoGames
■ **Requisiti** PII 400 MHz, 128 MB RAM, 50 MB HD, Scheda 3D 16 MB


Mezzi navali e aerei ci daranno filo da torcere nel corso delle missioni.



SPARATUTTO

INAGO RAGE

Una dura lotta contro il tempo, alla caccia di preziosi punti.

Come sarà la programmazione di videogiochi nel futuro? *Inago Rage* cerca di darcene un'idea, narrandoci la storia di un gruppo di sviluppatori, intenti a creare il loro capolavoro. La trama, che ci viene svelata attraverso degli intermezzi disegnati, è ovviamente solo un pretesto per farci gareggiare nell'ipotetico gioco che questo team sta realizzando. Affronteremo, quindi, arene sempre più complesse, in presenza di nemici via via più sofisticati, raccogliendo disperatamente punti prima che il tempo a nostra disposizione si esaurisca e contando solo sulla nostra buona mira e su un potente razzo che ci aiuterà nei balzi più difficili.
Ogni avversario abbattuto, come pure ogni bonus raccolto, ci avvicinerà alla soglia necessaria per completare il livello. In caso di cadute, ci verranno sottratti secondi preziosi.
Il demo ci propone anche un editor molto intuitivo con cui creare e provare delle arene modellate secondo le nostre preferenze.





Molti nemici, molto onore... O meglio, tanti punti!

COMANDI PRINCIPALI
Mouse – Movimento dello sguardo
W/A/S/D – Movimento
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
Tasto destro del mouse – Rocket

■ **Casa** Dejobaan Games
■ **Requisiti** PIII 800 MHz, 256 MB RAM, 100 MB HD, Scheda 3D 32 MB

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\Inago Rage Demo by Dejobaan Games\Uninstall The Inago Rage Demo**. A processo terminato, cancelliamo manualmente la cartella **C:\Programmi\Inago Rage Demo** per eliminare anche le ultime tracce del gioco

GIOCHI COMPUTER

GUIDA AL DVD

Il DVD è presente solo nella versione DVD in vendita a 7,70 Euro

Se non ci basta il CD-ROM demo, all'interno del fantastico DVD troveremo i seguenti contenuti speciali.

DEMO

AMERICA'S ARMY SPECIAL FORCES (FIREFIGHT) V2.3.0

PIII 733 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, connessione a Internet

L'adrenalinico sparatutto tattico multiplayer dell'Esercito USA dà del filo da torcere ai più blasonati "tactical shooter" contemporanei. *Firefight* è il nome di questa versione, la numero 2.3.0, che include due nuove missioni multiplayer (con protagonisti, rispettivamente, i reparti di fanteria e i Ranger) progettate secondo i dettami della rinnovata modalità Torneo, più bilanciata e coinvolgente che mai.

EMPIRE EARTH II

P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB

Il gioco di Mad Doc Software ci consente di diventare il più grande conquistatore della Storia, portando la nostra civiltà (scelta tra le 14 disponibili) in cima al mondo, nel corso di un periodo temporale di oltre diecimila anni. In questo demo, abbiamo la possibilità di controllare una civiltà a scelta tra quelle americana, tedesca e coreana, e di confrontarci con le altre in modalità Skirmish nel contesto di tre delle 15 epoche storiche presenti nel titolo completo.

GTR – FIA GT RACING GAME

P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

Un nuovo demo della simulazione di campionato GT sviluppata da SimBim Development Team (quelli degli ormai mitici Mod *FIA GT 2001* e *GTR 2002*), che ci permette di stracciare il record del circuito di Spa in modalità arcade, semi-professionista o simulazione, a bordo di una Saleen di classe GT o di una Ferrari 360 di classe NGT.

LEGACY: DARK SHADOWS

PIII 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

Il demo di un'avventura punta e clicca di vecchio stampo targata Razbor Studios. La versione completa annovera tra i suoi punti di forza la bellezza di 230 scene ambientate in 12 scenari evocativi (che spaziano dall'atmosfera terrestre, a quella marziana, fino ad arrivare addirittura tra gli asteroidi orbitanti intorno a Giove), texture in alta risoluzione per i personaggi di gioco e più di 80 oggetti con cui interagire.

LIQUIDATOR

PIII 800 MHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB

Questo peculiare sparatutto in prima persona sviluppato dal team Parallax Arts Studio punta tutto sull'azione di stampo futuristico per ritagliarsi un suo spazio nell'affollato panorama del genere. Nel demo, possiamo esplorare il livello introduttivo (occhio alla porta nascosta!) imbracciando una mezza dozzina di armi con tanto di modalità alternativa di fuoco, rappresentative dell'arsenale del titolo completo.

PRINCE OF PERSIA: SPIRITO GUERRIERO

PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

L'ultimo demo dedicato alle gesta del tenebroso principe persiano di *Spirito Guerriero* ci consente di esplorare altri due livelli del gioco completo e di rifarci gli occhi con un meraviglioso filmato introduttivo.

PRO RUGBY MANAGER 2

PIII 500 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

Dopo il Sei Nazioni, ecco arrivare il demo giocabile del seguito di *Pro Rugby Manager 2004*. Niente nazionali, purtroppo, ma solo un mese (virtuale) alla guida della squadra inglese del Gloucester, nella scalata alla Zurich Premiership, con la possibilità di giocare sia nello stadio di casa, sia in quello dei London Wasps.

PSYCHOTOXIC

PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

NuClear Vision Entertainment punta molto sul suo sparatutto in prima persona dark-futuristico, caratterizzato da inquietanti connotazioni paranormali (basti dire che è possibile entrare nei sogni della gente "alla Freddy Krueger"). Con questo demo, gli sviluppatori ci svelano ben due livelli di gioco, Harbour e Underground Garage.

SCRATCHES

PIII 500 MHz, 64 MB RAM, Scheda 3D 8 MB

L'avventura in prima persona confezionata dai Nucleosys è ambientata in una dimora vittoriana in perfetto stile "Shining". Brividi a parte, il paio di ambienti di gioco esplorabili nel demo consente di farsi un'idea delle caratteristiche dell'imminente gioco completo.

STALINGRAD

PIII 500 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

Stalingrad è un gioco strategico in tempo reale piuttosto particolare, visto che le due campagne single player di cui si compone si concentrano su un singolo semestre della Seconda Guerra Mondiale (giugno '42 – gennaio '43). Il demo contiene una missione per ciascuna campagna, da vivere rispettivamente dalla parte tedesca e da quella russa. Abbiamo pubblicato la recensione di *Stalingrad* a pagina 114 di questo numero.

STAR WOLVES

PIII 800 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

Excalibur Publishing ha reso disponibile questo demo del gioco di strategia e combattimenti spaziali sviluppato dai russi di X-Bow Software. Dopo averci istruito con l'immancabile tutorial, ci sarà concesso di spiccare il volo da soli nello spazio grazie alla missione Standard Patrol, una delle oltre 40 disponibili nel titolo completo.

UNIVERSAL COMBAT: A WORLD APART

P4 2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB

Conosciamo il nuovo episodio della serie *Universal Combat* grazie al demo di *A World Apart*, che consente di immergersi in 4 scenari diversi e di provare in anteprima il nuovo sistema di combattimento spaziale e planetario. Graficamente la serie è decisamente migliorata, supportando ora le DirectX 9.0 con i nuovi shader, l'alta risoluzione per armi e personaggi e un rendering del terreno rinnovato.

WILL OF STEEL

P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB

L'ultimo demo si riferisce al gioco strategico in tempo reale ambientato nei primi Anni '90 sviluppato da Gameyus Interactive. Offre un paio di missioni per familiarizzare con la dislocazione delle truppe sul campo di battaglia e la loro gestione finalizzata alla vittoria sugli agguerriti nemici, e di conseguenza, anche alla lenta scalata del protagonista ai numerosi gradi dell'esercito.

PATCH

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II PATCH V1.0A (ITA)

Per gustare al meglio il secondo episodio del GdR dedicato alle gesta dei Cavalieri della Vecchia Repubblica, installiamo al volo l'unica patch uscita finora per l'edizione italiana.

KOHAN II - KINGS OF WAR V1.2.3

Il brillante strategico in tempo reale di TimeGate Studios beneficia di un'utile patch, che contribuisce a un miglior bilanciamento delle diverse unità presenti nel gioco. Da segnalare anche il lavoro effettuato dal team di sviluppo nel potenziare l'Intelligenza Artificiale dei nemici.

PAINKILLER PATCH V1.6.1

Ecco l'ultimo aggiornamento per il distruttivo *Painkiller*, una patch che, oltre a correggere numerosi bug, apporta una serie di miglioramenti grafici inclusi nella recente espansione *Battle Out of Hell*.

ROME: TOTAL WAR V1.2 PATCH

Chi vuole giocare online senza problemi con il capolavoro Creative Assembly deve assolutamente applicare questo fondamentale aggiornamento! Oltre a stabilizzare il gioco online, sono stati inclusi diversi miglioramenti per la campagna single player.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

SACRED V1.8

Doppio aggiornamento per il popolarissimo *Sacred*: la presente patch permette d'installare sia *Sacred Plus*, sia *Sacred Online* in versione 1.8.3. In particolare, *Sacred Plus* ci regala la possibilità di accedere a due nuove regioni di Ancaria.

SUPERPOWER 2 PATCH V1.4 INTERNATIONAL

La patch 1.4 include diversi miglioramenti per il bellicoso gioco di GolemLabs. Gustiamo le nuove mappe, i progressi della I.A. e la correzione di alcuni bug.

XPAND RALLY PATCH V1.1.0.0 (ITA)

Prima patch per l'interessante titolo rallistico di Techland.
Vengono apportati sensibili miglioramenti al gioco online e corrette alcune delle imprecisioni precedentemente riscontrabili durante le partite.

ADD ON

DOOM 3 – GREEN TECH V. 1.1

L'ultima versione del Mod Green Tech per *Doom 3*, che aggiunge una luce verde a cursori e armi da fuoco, oltre a velocizzarne la ricarica e ad aumentare la capienza dei relativi caricatori. Facciamo doppio clic sull'eseguibile **GTSetup.exe**, così da lanciare il programma d'installazione, in italiano o in inglese.

HALF-LIFE 2 – ANTLION TROOPERS MAP

L'assalto dei formicaleoni giganti va contrastato con tutti i mezzi! Il bello è che abbiamo solo un minuto per prepararci a fronteggiare l'impatto delle armate degli insettoni. Un Mod chiaramente ispirato, anche nel titolo, al film "Starship Troopers". Per gustarlo, estraiamo il contenuto dell'archivio **antlion_troopers_hq.rar** in **Programmi\Valve\Steam\Steamapps*account*\half-life 2\hl2** e avviamo il gioco. Quindi digitiamo nella console **map antlion_troopers**.

HALF-LIFE 2 – CAPTURE THE FLAG V.61 ALPHA

Il multiplayer di *Half-Life 2* non poteva certo mancare di una modalità Capture the Flag all'altezza, di cui presentiamo questa versione Alpha, in attesa di un'imminente versione Beta più stabile e completa. Per installare il Mod, clicchiamo sull'eseguibile **hl2ctf_alpha_61.exe**, così da far partire il programma d'installazione automatica, quindi selezioniamo la modalità **CTF** dall'interfaccia Steam (sezione Altri Giochi).

HALF-LIFE 2 – DOMINO MOD V1.2

Per chi avesse bisogno di sfogare la propria rabbia repressa abbattendo una porta dietro l'altra in stile domino, questo è il Mod perfetto, ancora una volta basato sulla fisica di *Half-Life 2*. Prima di fare strage di porte, estraiamo l'archivio **dominomod_v1-2.zip** in **Programmi\Valve\Steam\Steamapps\SourceMods**, poi selezioniamo, come al solito, il gioco dall'interfaccia Steam (Altri Giochi).

HALF-LIFE 2 – GARRY'S MOD V6C

Ecco la versione aggiornata dell'incredibile Mod "fisico" dell'ormai famoso Garry. Premiamo il tasto Q per materializzare tutti gli oggetti possibili e immaginabili, e divertiamoci a fare ciò che vogliamo. Clicchiamo sull'eseguibile **garrysmodv6c.exe** per far partire il programma d'installazione automatica, poi lanciamo il Mod direttamente dall'interfaccia Steam.

HALF-LIFE 2 – HEART OF THE REVOLTERS MAP V1.2 DOUBLE-PACK

Due mappe per la modalità Deathmatch del capolavoro di Valve. Nell'occasione, Ribelli e Combine si fronteggiano violentemente con strategie e obiettivi diversi, anzi, diametralmente contrapposti. Decomprimiamo l'archivio **revolters1_2_doublepack.zip**, estraiamo la directory **hl2mp** e copiamola in **Programmi\Valve\Steam\Steamapps*account*\half-life 2 deathmatch**. Infine, avviamo *Half-Life 2 Deathmatch* e selezioniamo le mappe **obj_revolters12a** e **obj_revolters12b**.

HALF-LIFE 2 – INFECTION SINGLEPLAYER MAP

Il primo episodio dedicato al gioco single player della serie di Mod *Infection*, caratterizzata da zombi particolarmente aggressivi, che tentano in tutti i modi di fuggire dai laboratori Combine. L'infezione si espande! Per provare a fermarla, decomprimiamo l'archivio **infection.zip**, estraiamo il file **infection.bsp** nella directory delle mappe di *Half-Life 2* (**Programmi\Valve\Steam\Steamapps*account*\half-life 2\hl2\maps**) e avviamo il gioco. Quindi, digitiamo nella console **map infection**.

HALF-LIFE 2 – MULTIPLAYER GOODNESS

In effetti, non si tratta proprio di un Mod, ma di un breve filmato realizzato con Windows Movie Maker dopo aver registrato qualche partita multiplayer con il programma di video-capturing Fraps. Clicchiamo sull'icona corrispondente e godiamoci lo spettacolo.

HALF-LIFE 2 – PILOTABLE STRIDER/HELICOPTER MOD V0.2.75

Vogliamo osservare il mondo di *Half-Life 2* dall'alto, a bordo di uno Strider o addirittura di un elicottero? Basta selezionare il "modello" preferito tra quelli riportati nell'angolo superiore destro della schermo per farlo materializzare, quindi saltare all'interno premendo il tasto **E**. Prima, però, ricordiamo di estrarre **stridermod0275.zip** in **Programmi\Valve\Steam\Steamapps\SourceMods**, e poi di selezionare questo Mod dall'interfaccia Steam (Altri Giochi).

HALF-LIFE 2 – SOURCE RACER MOD V2.0

L'ultima versione del popolare Mod basato sul motore di *Half-Life 2*, giocabile online. Per lanciarsi nella competizione, estraiamo l'archivio **srclient20.rar** in **Programmi\Valve\Steam\Steamapps\SourceMods**, quindi selezioniamo *Source Racer* dall'interfaccia Steam (Altri Giochi).

HALF-LIFE 2 – SUBSTANCE V.0.41 SP MOD FULL

Un Mod single player davvero "sostanzioso", che farcisce ogni livello del gioco di nemici e armi per i "duri" che non devono chiedere mai. Dedicato a chi ha trovato troppo facile la campagna originale e anela a una sfida più impegnativa. Se siamo tra questi, lanciamo il file eseguibile **hl2substancefull041.exe** e avviamo il gioco dall'interfaccia Steam.

MAFIA – CITY OF LOST DREAMS 1.1

Espansione non ufficiale di *Mafia*, il capolavoro allegato al numero 100 di Giochi per il Mio Computer, questo *City of Lost Dreams* amplia notevolmente l'esperienza di gioco. Il Mod è ancora in divenire e con il tempo verranno aggiunte nuove intriganti missioni. Siccome l'azione ha luogo dopo gli eventi narrati in *Mafia*, è importante conservare i salvataggi originali per giocare a *City of Lost Dreams*, dopo averlo installato cliccando **Esegui** direttamente dall'interfaccia del DVD.

STAR WARS BATTLEFRONT – MAP PACK

Una selezione di 8 mappe aggiuntive di ottima qualità per lo sparatutto multiplayer di LucasArts, precisamente: *Eddie's Dantooine v1.0*, *Eddie's DeathStar v1.0*, *Eddie's Tynna v1.0*, *Big Hoth Map v.2.1*, *Rend's Jundland v2.5*, *Imperial Ground Assault v0.9*, *Seenland* e *Gamorrean Camp v1.1*.
Per installarle, estraiamo l'archivio **swbattlefrontmappack1.zip** nella directory **LucasArts\Star Wars Battlefront\GameData\AddOn**.

THIEF: DEADLY SHADOWS – EDITOR

Per la gioia di tutti i fan della popolare saga stealth, ecco l'editor di livelli con cui personalizzare le mappe e "muovere le ombre" di *Deadly Shadows*. Per utilizzare il programma, estraiamo l'archivio direttamente nella directory d'installazione del gioco. In questi casi, è sempre meglio eseguire una copia di sicurezza dei file che verranno sovrascritti, nell'occasione **Default.ini**, **T3.exe**, **Ion Launcher.exe** e **Content\T3\Books\English\String_Tags\Quotes.sch**.

SPECIALE MORROWIND

Questo mese, il DVD ospita anche una ricca collezione (oltre 2 GB!) di contenuti speciali per *The Elder Scrolls III Morrowind & Bloodmoon*. Per saperne di più, non resta che leggere avidamente la Guida al Gioco Completo a pagina 26.

SHAREWARE

3D Backgammon Unlimited
3D Chines Checkers
Brixout XP
Crystal Cave Gold
Dogs and Lights
Hyperballoid
King of the Ball
Pax Galaxia
RRoulette
Subway Scramble
Water in Fire 2
Zzed

VIDEO

La sezione video di questo mese propone l'esplosivo filmato *Wetlands* dedicato a *Battlefield 2* e un altrettanto esplosivo gol "alla Maradona" siglato giocando a *Pro Evolution Soccer 4*.

GIOCO COMPLETO
THE ELDER SCROLLS III MORROWIND & BLOODMOON

Uno dei giochi di ruolo più belli mai pubblicati ci permetterà di "vivere" le avventure del personaggio dei nostri sogni, in un mondo fantasy vastissimo.

COME GIOCARE

Installiamo *Morrowind* e la sua espansione *Bloodmoon*, seguendo le istruzioni contenute in queste pagine. Fatto ciò, installiamo la traduzione come descritto nel box **Installazione automatica della traduzione in italiano** e saremo pronti per giocare. GMC consiglia di installare anche i plugin *Better Bodies* e *Better Heads*, che migliorano radicalmente l'aspetto dei personaggi, ma ciò non è indispensabile. Inoltre, chi vorrà installare nuove espansioni realizzate dagli appassionati (di cui offriamo un'ampia selezione sul CD 3 dei demo e sul DVD) potrà fare riferimento alla parte di questa guida intitolata **I Plugin**. Ricordiamo che per giocare è necessario avere il CD 1 di *Morrowind* inserito nel lettore.

INSTALLAZIONE DI *MORROWIND*

Prima di dare il via all'installazione di *Morrowind+Bloodmoon*, disattiviamo eventuali programmi attivi, in particolare l'antivirus. Inseriamo il CD 1 di *Morrowind* nel lettore del PC e rispondiamo **Sì**, quando ci viene richiesto se vogliamo installare il gioco. Se questa funzione non dovesse partire automaticamente, esploriamo il CD e clicchiamo due volte sul file **Setup.exe**. Nella prima schermata, rispondiamo **Sì** alla richiesta di accettare l'Accordo di Licenza, leggiamo, se vogliamo, le informazioni addizionali, e clicchiamo un'ultima volta su **Avanti**. A questo punto, dovremo specificare dove installare il titolo. Definita la cartella, continuiamo premendo **Avanti** per copiare i file sul computer.

Terminata la copia dei file di *Morrowind*, partirà automaticamente la procedura di installazione del *Construction Set*, l'utility che consente di modificare i plugin per il gioco e di crearne di nuovi. Se desideriamo installarlo (farlo è assolutamente opzionale) rispondiamo **Sì** alla richiesta di accettare l'Accordo di Licenza, e clicchiamo su **Avanti** alla schermata successiva, così da avviare la procedura. Una volta terminata l'installazione del *Construction Set* basterà cliccare su **Fine** nella schermata che indica che la procedura è completa, e di nuovo su **Fine** per completare anche l'installazione di *Morrowind*. Ricordiamo che per giocare è necessario avere il CD 1 inserito nel lettore.

INSTALLAZIONE DI *BLOODMOON* VERSIONE DVD

Inseriamo nel lettore il DVD di GMC. Apparirà la schermata di avvio. Se ciò non accadesse esploriamo il disco e clicchiamo due volte su **GMC.exe**. Dalla schermata di interfaccia, clicchiamo sulla voce **Morrowind** e, nel menu successivo, selezioniamo **Bloodmoon**. A questo punto, clicchiamo il comando Esegui, sulla destra dell'interfaccia. Se tale procedura dovesse bloccarsi, esploriamo il DVD fino alla cartella **Dati\Morrowind\Bloodmoon** e facciamo doppio clic sul file **Setup.exe**. Partito il programma di installazione di *Bloodmoon*, alla prima schermata rispondiamo **Sì** alla richiesta di accettare l'Accordo di Licenza, leggiamo, se vogliamo, le informazioni addizionali, e clicchiamo due volte su **Avanti**. *Bloodmoon* verrà installato nella directory di *Morrowind*. Terminata la copia dei file, basterà cliccare su **Fine** per completare l'installazione. Ricordiamo che per giocare è necessario avere il CD 1 inserito nel lettore.

INSTALLAZIONE DI *BLOODMOON* VERSIONE CD

Inseriamo nel lettore il CD 2 di *Bloodmoon* e rispondiamo **Sì** quando ci viene richiesto se vogliamo installare l'espansione. Se questa funzione non dovesse partire automaticamente, esploriamo il CD e clicchiamo due volte sul file **Setup.exe**. Alla prima schermata, rispondiamo **Sì** alla richiesta di accettare l'Accordo di Licenza, leggiamo, se vogliamo, le informazioni addizionali, e clicchiamo due volte su **Avanti**. *Bloodmoon* verrà installato automaticamente nella directory di *Morrowind*. Terminata la copia dei file, basterà cliccare su **Fine** per completare la procedura. Ricordiamo che per giocare è necessario avere il CD 1 inserito nel lettore.



REQUISITI DI SISTEMA

Per giocare a *Morrowind+Bloodmoon* è necessario un sistema composto da almeno un PIII 800, 256 MB RAM, una scheda 3D con 32 MB RAM compatibile DirectX 8.1, una scheda audio compatibile con DirectX 8.1 e 1 GB libero su disco fisso. Questi sono, letteralmente, i requisiti minimi per far girare il gioco. Il livello di dettaglio grafico di *Morrowind* è molto elevato e alcuni plugin non ufficiali lo rendono ancora più ricco. Per questa ragione, i requisiti consigliati dalla redazione di GMC sono un P4 1,4 GHz, 512 MB RAM e una scheda 3D con 128 MB di RAM compatibile DirectX 8.1. Inoltre, essere in possesso di un acceleratore 3D capace di Pixel Shading (tutti quelli con 128 MB RAM o più dovrebbero supportarlo) consentirà di gustare una rappresentazione ancora più realistica delle superfici d'acqua. Chi usasse il sistema operativo Windows 2000 dovrà assicurarsi di avere installato il Service Pack 2, e di avere configurato la profondità di colore del monitor a 32 bit, o *Morrowind* non partirà.

INSTALLAZIONE DEL CONSTRUCTION SET DA DVD

The Elder Scrolls Construction Set (*TES* in breve) può anche essere installato dal DVD, se non lo si è già fatto con *Morrowind*. Per fare ciò selezioniamo **Morrowind** dall'interfaccia del DVD e **Construction Set** dal menu che apparirà in seguito, terminando con un clic su **Esegui**. In alternativa, possiamo fare partire l'installazione manualmente, esplorando il DVD e cliccando due volte sul file **Setup.bat** che si trova nella directory **Dati\Morrowind\TES CS**. Prestiamo attenzione al fatto che nel DVD troveremo ben 570 MB di modelli e texture addizionali per chi vuole cimentarsi nel realizzare un'espansione per il gioco (questo materiale aggiuntivo non si trova nell'edizione CD). Per sfruttare tale mole di contenuti, lanciamo il *Construction Set*. All'interno del programma, selezioniamo il **Menu File/Preferences**. Nella finestra che apparirà, scegliamo la voce **Use Data Files on CD-ROM** e clicchiamo su **OK**. Perché la procedura abbia successo, è essenziale che il DVD sia sempre presente nel lettore. Il *TES* è una utility eccezionale, ma attualmente solo in inglese. Per questa ragione, ne consigliamo l'uso agli utenti versati in questa lingua.

PROBLEMI INASPETTATI?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, facciamo riferimento al Forum del nostro sito, http://forum.gamesradar.it, per la precisione al canale Games Contact, dove troviamo una sezione dedicata al gioco completo, intitolata GMC - Gioco Completo Allegato.

DISINSTALLAZIONE DI *MORROWIND & BLOODMOON*

Per disinstallare *Morrowind & Bloodmoon* accediamo al gruppo **Start\Programmi\Bethesda Softworks\Morrowind** e clicchiamo sul collegamento **Uninstall Morrowind**. Completata la procedura di disinstallazione, accediamo al gruppo **Start\Programmi\Bethesda Softworks\The Elder Scrolls Construction Set** e clicchiamo sul collegamento **Uninstall The Elder Scrolls Construction Set**. Rimuoveremo così anche l'editor. A questo punto possiamo cancellare manualmente le cartellette eventualmente rimaste su hard disk.

INSTALLAZIONE AUTOMATICA DELLA TRADUZIONE IN ITALIANO

Dopo aver installato sia *Morrowind* sia *Bloodmoon*, se abbiamo acquistato la versione CD di GMC inseriamo nel lettore il CD 3, altrimenti inseriamo il DVD. Apparirà la schermata di avvio. Se ciò non accadesse, esploriamo il CD/DVD e facciamo doppio clic su **GMC.exe**. Dalla schermata di interfaccia clicchiamo sulla voce **Morrowind**, quindi su **Trad. e aggiornamento Windows XP/2000** o su **Trad. e aggiornamento Windows 98/Me**, in base a quale sistema operativo è presente sul nostro PC. Clicchiamo, quindi, su **Esegui**. Apparirà una finestra che chiederà se si desidera aggiornare *The Elder Scrolls III: Bloodmoon* (**TES III: Bloodmoon is about to be updated to version 1.6**). Confermiamo con **OK**. Quando apparirà l'avviso che un file vecchio non esiste (**Old File does not exist**) clicchiamo ancora su **OK** (questo avviso dipende dal fatto che non abbiamo l'espansione *Tribunal* installata). Quando il programma informa che l'aggiornamento è ultimato (**Congratulations! Bloodmoon has been successfully upgraded**), selezioniamo nuovamente OK. Comparirà una finestra di WinZip. Se la directory di installazione del gioco è stata cambiata, sarà necessario indicare quella nuova utilizzando la funzione **Browse...**, e cliccare quindi su **Unzip**. Nel caso non si fosse modificata la directory di installazione del gioco (**C:\Programmi\Bethesda Softworks\Morrowind**) basterà cliccare direttamente su **Unzip**. WinZip dirà **6 file(s) unzipped successfully**.
Ora occorrerà cliccare su **OK** e poi su **Close**. Apparirà una finestra dell'Editor del registro di sistema che chiederà se desidereremo **Aggiungere i dati contenuti in Sottotitoli.reg** al registro. Clicchiamo su **Sì** e su **OK** una volta che le informazioni saranno state inserite nel registro di sistema.
Ora giocheremo a *Morrowind* e *Bloodmoon* in italiano!

INSTALLAZIONE MANUALE DELLA TRADUZIONE IN ITALIANO

Per chi desidera installare manualmente i file della traduzione, abbiamo inserito all'interno del CD 3/DVD i file .zip contenenti il materiale necessario. Li trovate nella cartella **Utility**. Noterete che abbiamo allegato anche la traduzione in italiano, sempre a cura dell'ITP, dell'espansione *Tribunal*. Insieme a ogni traduzione è presente un file .rtf che spiegherà, passo per passo, come eseguire l'installazione manuale. Tale procedura è comunque molto macchinosa e la redazione di GMC la consiglia solo a utenti esperti.

MANUALE E COPERTINE

Troveremo il manuale in italiano di *Morrowind* in formato PDF, all'interno del CD 1, nella cartella **Manual** (con il nome **Manual MW PC_ITA.pdf**). Le copertine del gioco e dell'espansione (in formato PDF) sono conservate sul CD 3/DVD nella directory **Dati\Morrowind\Cover**.
Le mappe di *Morrowind* e *Bloodmoon* in formato Jpeg si trovano nel CD 3 e nel DVD, nella cartella **Dati\Morrowind\Mappe**.



I COMANDI DEL GIOCO

Morrowind viene controllato con una combinazione di comandi da mouse e da tastiera. I controlli sono completamente personalizzabili.
Di seguito è indicata la configurazione base proposta dal gioco.

Z – Avanti
S – Indietro
Q – Spostamento laterale sinistro
D – Spostamento laterale destro
E – Salto
R – Preparazione magia
F – Preparazione arma
J – Diario
Tab – Passa da prima a terza persona
Bloc/Num – Passa da corsa a camminata
Maiusc – Corsa
Ctrl – Movimento furtivo
Barra spaziatrice – Attivazione
Tasto Mouse Sinistro – Usa
Tasto Mouse Destro – Fai apparire i menu
' – Incantesimo precedente
ì – Incantesimo successivo
è – Arma precedente
+ – Arma successiva
F5 – Salvataggio rapido
F9 – Caricamento rapido
F1 – Menù comandi rapidi
1-9 – Accedi al comando rapido corrispondente
0 – Modalità corpo a corpo

Uso dei comandi rapidi:
Con il tasto F1 faremo apparire un menu che consentirà di assegnare varie azioni ai tasti da 1 a 9 (per esempio, estrarre una certa arma o bere una particolare pozione). Premendo il tasto corrispondente, potremo quindi eseguire tale azione immediatamente.

LE AGGIUNTE DI BLOODMOON

Bloodmoon aggiunge diverse novità a *Morrowind*, non riportate dal manuale del gioco in PDF allegato. Le trovate elencate qui di seguito.

Solstheim – L'isola su cui si svolgono le avventure di *Bloodmoon* può essere raggiunta da personaggi di ogni esperienza, ma le sue sfide sono più adatte a eroi di livello già elevato. È consigliabile quindi crescere un po' in esperienza, prima di imbarcarsi per i mari settentrionali! Per informazioni su Solstheim, è necessario parlare con gli abitanti di Morrowind e chiedere loro notizie sugli "Ultimi pettegolezzi". Per raggiungere, l'isola è possibile imbarcarsi al porto di Khuul... oppure osservare la sua posizione sulla mappa e cominciare a nuotare!

Diario – Il nostro diario (cui accediamo con il tasto J) permette ora di filtrare le missioni. Cliccando su **Options** accederemo alla nuova schermata delle stesse. **Topics** (**Argomenti**) è un indice analitico che riporta in ordine alfabetico tutti gli argomenti di cui siamo venuti a conoscenza (per esempio, cliccando su **B** e su **Balmora** accederemo alle notizie che abbiamo raccolto su questa grande città). **Quests** (**Missioni**) mostra le missioni attive, mentre **Show All** (**Mostra tutte**) fa apparire quelle completate. Il nome di una missione portata a termine verrà automaticamente annerito. Cliccando su una missione faremo apparire una pagina con tutte le informazioni che abbiamo raccolto su di essa.

Appunti sulla mappa – Ora possiamo prendere appunti direttamente sulla mappa del gioco. Facciamola apparire cliccando con il tasto destro del mouse, quindi clicchiamo due volte sul punto in cui desideriamo inserire un'annotazione. Scriviamo il nostro testo nel riquadro che appare e premiamo **Invio**. L'appunto apparirà evidenziato da un quadratino rosso. Per modificare il testo, clicchiamo due volte sul segnalino; per eliminarlo clicchiamo sul comando **Elimina**.

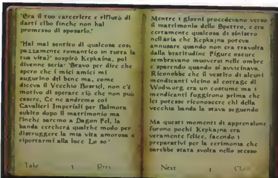
Vendi al massimo – Un nuovo pulsante nell'interfaccia di commercio chiamato **Vendi al massimo** ci permetterà di fare un'offerta uguale alla quantità d'oro posseduta dal venditore.

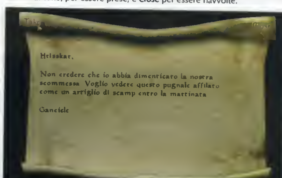
Lupi mannari – *Bloodmoon* permette di trasformarsi in lupo mannaro. Per farlo, il personaggio deve contrarre una malattia chiamata "Sanies Lupinus". Se la malattia non viene curata, dopo tre giorni il personaggio verrà svegliato da un sogno. Quando ci si trasforma in lupo mannaro, ci sono alcune caratteristiche importanti da ricordare:

– Il personaggio non può accedere né all'inventario, né al menu con le magie.
– Non è possibile gettare incantesimi.
– Non si può né raccogliere, né usare alcun oggetto.
– È consentito attaccare solo con gli artigli; in compenso combattere non aumenterà la fatica, come invece accade nel normale corpo a corpo.
– Ogni notte sarà necessario placare la propria sete di sangue uccidendo un personaggio non giocante; se decideremo di non sfamarci non moriremo, ma ci troveremo con una notevole quantità di energia in meno.
– Se qualcuno ci vedrà mentre ci trasformeremo in lupo, tutti sapranno che siamo lupi mannari, e verremo attaccati anche quando saremo in forma normale.
– Le armi d'argento usate contro i lupi mannari, noi inclusi, infliggono il doppio del danno normale.
– Se il nostro personaggio è immune alle malattie, non potrà contrarre la "Sanies Lupinus" combattendo contro un lupo mannaro, ma potrà sempre diventarlo affrontando la missione principale.

LIBRI E PERGAMENE

Una limitazione del motore di gioco di *Morrowind* ha impedito la traduzione dei comandi per gestire libri e pergamene (il loro contenuto, invece, è completamente tradotto). Quando apriamo un libro, cliccando su **Take** lo prenderemo, su **Close** lo chiuderemo, su **Next** andremo alla pagina successiva, mentre su **Prev** torneremo a quella precedente. Le pergamene riportano solo i comandi **Take**, per essere prese, e **Close** per essere riavvolte.





L'INTERFACCIA UTENTE



I MENU

Per fare apparire e sparire i menu e gli ausili del gioco, occorre cliccare con il tasto destro del mouse. Le finestre possono essere spostate e ridimensionate a piacere. Passando il puntatore del mouse su ogni voce, si farà apparire una descrizione della stessa.



I PLUGIN

Uno dei punti di forza di *Morrowind* è la possibilità di realizzare nuovi contenuti per il gioco. Grazie ai *The Elder Scrolls Construction Set*, lo stesso strumento utilizzato dai programmatori di Bethesda (vd. box "Installazione di Morrowind" e "Installazione del *Construction Set* da DVD"), gli appassionati hanno creato nuove armi, magie, razze, personaggi, edifici, avventure e, addirittura, intere terre da esplorare.

Ogni espansione per *Morrowind* è contenuta in un "plugin", un file (spesso accompagnato da elementi grafici e sonori), che il programma carica insieme al gioco base. Per fare un esempio, se installiamo un plugin che porta in *Morrowind* delle nuove armi, una volta entrati nel gioco troveremo in vendita nelle botteghe anche questi oggetti addizionali.

I plugin vengono caricati in ordine di data. Ognuno di essi può essere pensato come uno "strato" che viene aggiunto al mondo del gioco. Da una schermata apposita, l'utente è in grado di disattivare quelli che non gradisce, o che causano dei problemi, rimuovendo tali strati.

Sul CD 3 e sul DVD di Giochi per il Mio Computer, nella cartella **Dati\Morrowind\Speciale** Morrowind, pubblichiamo una vasta raccolta di plugin per *Morrowind* e *Bloodmoon* scelti tra i migliori apparsi sul Web.

Alcuni sono stati tradotti dai ragazzi dell'Italian Translation Project, mentre altri, in virtù del fatto che non introducono o modificano i testi del gioco, sono ugualmente utilizzabili con il gioco in italiano. Abbiamo indicato questi ultimi con il suffisso "COMP ITA" ("compatibile con la versione italiana"), nella directory che li contiene.

Sul disco troverete, inoltre, una selezione di plugin compatibili solo con la versione inglese; questi ultimi potranno essere impiegati con il gioco in lingua originale o, in buona parte dei casi, installati anche sulla versione italiana - accettando il fatto che le modifiche e i nuovi contenuti da loro apportati appariranno in inglese.

Come regola generale, occorre ricordare che i plugin di *Morrowind* sono stati realizzati da dozzine di sviluppatori diversi, che solo raramente si sono coordinati tra loro. Ciò significa che più se ne installano, più si rischia che si creino dei "conflitti": magari una nuova avventura colloca una foresta dove un altro plugin aveva piazzato una torre, e ci troveremo a vagare per ore in cerca della seconda senza trovarla. In queste pagine, diamo i nostri consigli su quali plugin, ad avviso della redazione di GMC, sono "indispensabili" o "molto consigliati". Inoltre, ricordiamo di leggere sempre il file "Readme" che si trova nella cartelletta di ogni plugin: in esso sono contenute informazioni su come utilizzarlo al meglio, ed eventuali avvisi, in italiano.

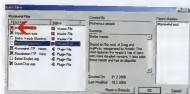
COME INSTALLARE I PLUGIN

La maggior parte dei plugin contenuti sul CD 3 dei demo e sul DVD (nella directory **Dati\Morrowind\Speciale Morrowind**) può essere installata semplicemente decomprimendo l'archivio .zip o .rar nella cartella **Data Files**, posizionata all'interno della directory in cui si è installato *Morrowind*. Tutte le sottocartelle necessarie al plugin verranno automaticamente collocate nella directory giusta. Rispondiamo sempre **Sì** alla richiesta di sovrascrivere vecchi file.
Per i pochi plugin che richiedono una modalità di installazione diversa sono fornite le istruzioni specifiche nel file "Readme" contenuto nella loro cartelletta.
La stragrande maggioranza dei plugin è accompagnata da uno o più file con il suffisso **.esm** o **.esp**. Si tratta dei file che consentono di attivare o disattivare gli effetti apportati al gioco, senza dover cancellare o reinstallare il plugin ogni volta. Per attivare o disattivare i plugin che abbiamo installato, seguiamo queste istruzioni:

Facciamo partire *Morrowind* o con la scorciatoia che il programma ha creato sul desktop, o con l'Autorun, o cliccando due volte sul file **Morrowind Launcher.exe**, che si trova nella directory in cui abbiamo installato il gioco. Ognuna di queste tre azioni farà apparire la schermata di avvio. Selezioniamo l'opzione **Data Files**.



Apparirà la schermata di controllo dei plugin. A sinistra, vedremo la lista di quelli che abbiamo installato. Accanto al nome di ogni plugin c'è un piccolo quadrato. Se desideriamo attivare il plugin, clicchiamo sul quadrato, facendo apparire una **X**. Se intendiamo disattivarlo, clicchiamo di nuovo facendo scomparire la **X**. Quando abbiamo finito di selezionare i plugin con cui giocare, clicchiamo su **OK**, quindi su **Play** nella schermata di avvio.

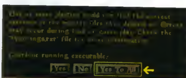


Alcuni plugin non necessitano di file di controllo. Il problema è che, se li installeremo, non potranno essere disattivati. Per esempio, i **Visual Packs**, che migliorano radicalmente la grafica del gioco, sovrascrivono permanentemente i file originali e se ci accorgeremo che il maggiore livello di dettaglio rallenterà troppo il programma



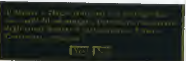
sul nostro sistema, dovremo reinstallare tutto il gioco. È bene, dunque, essere sempre prudenti quando si installa un plugin non accompagnato da file di controllo .esm o .esp.

Quando si fa partire il gioco dopo avere installato dei plugin, è molto probabile che compaia un avviso sul fatto che alcuni di essi usano versioni



differenti dei file "base" di *Morrowind* e *Bloodmoon*. Non c'è da allarmarsi: certi plugin sono stati creati, per esempio, prima della pubblicazione delle patch più recenti, e il gioco ci informerà semplicemente di questo fatto. Clicchiamo sull'opzione **Yes To All** per saltare questi avvisi e cominciamo a giocare normalmente.

Un secondo errore può apparire se installiamo o disinstalliamo dei plugin e carichiamo un salvataggio effettuato in precedenza. Il programma avviserà del fatto che il salvataggio in questione utilizzava una lista di plugin attivi diversa da quella attuale.



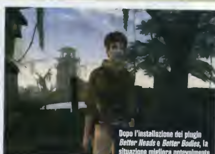
Quello che segue, invece, è un avviso molto serio: è possibile, infatti, che la nuova configurazione di plugin entri in conflitto con il salvataggio, causando errori nella trama di eventuali Quest in corso, problemi di giocabilità o altri effetti spiacevoli che, data la varietà delle espansioni e dei loro effetti, non è consentito prevedere. Per tale ragione, consigliamo prudenza ogni volta che si desidera installare o disinstallare un plugin, e poi continuare una partita iniziata in precedenza.

GLI INDISPENSABILI

GMC consiglia l'installazione dei due plugin *Better Bodies* e *Better Heads*, che rimediano al punto debole di *Morrowind*, ovvero la rappresentazione grafica dei personaggi (nell'originale, volti e corpi sono davvero brutti). Li troviamo, rispettivamente, nella cartelle **Dati\Morrowind\Speciale Morrowind\Mod\Essenziali\Better Heads** e **Mod\Essenziali\Better Bodies** sia su CD 3, sia sul DVD.



Nell'originale *Morrowind*, la rappresentazione grafica di certi personaggi è poco gradevole.



Dopo l'installazione dei plugin *Better Heads* e *Better Bodies*, la situazione migliora notevolmente.

I CONSIGLIATI

Questi plugin portano nel gioco notevoli miglioramenti e sono tutti compatibili con la versione italiana:

- Tutti i plugin ufficiali di Bethesda tradotti dall'ITP. Si trovano nella directory **Dati\Morrowind\Speciale Morrowind\Traduzioni\Plugin Ufficiali Tradotti** sia sul CD 3, sia sul DVD.
- *Mixed Signposts*: Cambia i cartelli stradali visibili in tutto Morrowind con altri più leggibili e con qualità più elevata. Si trova nella cartella **Dati\Morrowind\Speciale Morrowind\Mod\Essenziali\Mixed Signposts** sia sul CD 3, sia sul DVD.
- *QuickChar*: Questo comodo plugin permette di creare un personaggio e di iniziare la partita davanti a Sellus Gravius, nell'Ufficio del Censimento di Seyda Neen, con i documenti per il rilascio nell'inventario, evitando così di giocare ogni volta la lunga parte introduttiva. Ne consigliamo l'uso solo dopo che si è giocato tale prologo almeno una volta. Quando iniziate una nuova partita, cliccate su **Yes** se intendete passare alla creazione veloce del personaggio, o su **No** se volete giocare normalmente il prologo. *QuickChar* si trova nella cartella **Dati\Morrowind\Speciale Morrowind\Utility\QuickChar** sia sul CD 3, sia sul DVD. **ATTENZIONE**: Se lo si installa, ma poi si decide di rispondere **No** alla domanda, i dialoghi del prologo saranno ritradotti in inglese.
- *Visual Packs:* Migliorano notevolmente la qualità visiva del gioco, con texture più dettagliate per gli elementi naturali e gli edifici. L'unica controindicazione è che la loro installazione causa rallentamenti sui sistemi meno potenti, e non possono essere disinstallati. Si trovano nella directory **Dati\Morrowind\Speciale Morrowind\Mod\Essenziali\Visual Packs** solo sul DVD.
- *A Good Place to Stay*: Aggiunge un buon luogo dove abitare per il giocatore, a Balmora, non lontano dal tempio. Si trova nella cartella **Dati\Morrowind\Speciale Morrowind\Traduzioni\Plugin non Ufficiali Tradotti\A Good Place to Stay** sia sul CD 3, sia su DVD.
- *Atmospheric Sound Effects 3.0 update 4*: Aggiunge molti nuovi suoni al gioco, che ne migliorano l'atmosfera. Attenzione, però, perché l'installazione (descritta nel "Readme" che accompagna lo .zip) è più complessa rispetto agli altri plugin. *Atmospheric Sound Effects 3.0 update 4* si trova nella cartella **Dati\Morrowind\Speciale Morrowind\Traduzioni\Plugin non Ufficiali Tradotti\Atmospheric Sound Effects** sia sul CD 3, sia su DVD.

LA TRADUZIONE DELL'INTRODUZIONE

In questa pergamena, abbiamo tradotto per voi i testi e i dialoghi del filmato introduttivo di *Morrowind*.

"Ogni Profezia è preceduta da un Evento. Ma senza un Eroe, non potrebbe esservi l'Evento"

- Zurin Arctus, il Monarca Oscuro -

Al crepuscolo della Terza Era di Tamriel, un prigioniero, nato in un certo giorno da genitori incerti venne inviato sotto scorta, senza nessuna spiegazione, a Morrowind, inconsapevole del ruolo che avrebbe avuto nella storia di quella nazione.

"Ti hanno preso dalla prigione della città imperiale e portato con loro, prima su un carro e ora su una nave. Verso est. Verso Morrowind. Non temere, perché io seguo ciò che accade. Tu sei stato scelto."

"Svegliati. Ci siamo. Perché stai tremando? Va tutto bene? Svegliati."

VVARDENFELL SULLA RETE

Il fenomeno *Morrowind* è dilagato su Internet con appassionati che hanno realizzato praticamente ogni tipo di contenuto immaginabile. Di seguito, forniamo l'indirizzo di tre siti tra i più interessanti.

ITP
www.itpteam.org/index.aspx
Il sito dell'Italian Translation Projects, che si è occupato delle traduzioni di *Morrowind*, *Bloodmoon*, *Arcanum* e *Planescape: Torment*. Qui troverete le novità sulle prossime traduzioni e un forum.

MORROWIND WORLD
http://darkjackal.altervista.org
Un sito italiano dedicato a *Morrowind* e alle sue espansioni, con guide, suggerimenti, soluzioni, Mod da scaricare e un forum dove scambiare opinioni con altri appassionati del nostro Paese.

MORROWIND SUMMIT
www.rpgplanet.com/morrowind
Un grande sito pieno di Mod da scaricare e, soprattutto, con un ottimo motore di ricerca che permette di selezionarli per categorie, voti dei giocatori e così via. Purtroppo solo in inglese.

MORROWIND TEXTURE REPLACER COMPARISON
http://etherealsoftware.com.au/textpacks
Come cambia *Morrowind* in base ai miglioramenti grafici installati? Questa pagina Web riporta vari aspetti del mondo di gioco, partendo dalla grafica di Bethesda e mostrando come essi variano con gli add on *Darker Morrowind*, *Fantasy Color*, *Mixed Textures*, *Vibrant Morrowind* e con i tre *Visual Packs*. Questi ultimi si trovano sul CD 3 e sul DVD.

PRIMI PASSI A VVARDENFELL

Morrowind consente di interpretare il proprio personaggio con la massima libertà, forgiando la sua storia e le sue avventure sull'isola di Vvardenfell senza necessariamente seguire una trama prestabilita. In queste pagine diamo alcune indicazioni sui primissimi momenti del gioco, così da non trovarsi completamente spaesati.



L'avventura inizia con il nostro personaggio, ancora misterioso, in stato d'arresto a bordo della nave che lo ha portato a Morrowind. I primi minuti del gioco rappresentano in parte un tutorial, in parte la procedura con cui definiremo il nostro alter ego. Un elfo scuro di nome Jiub, prigioniero come noi, ci chiede come ci chiamiamo – la prima scelta nella creazione del personaggio.



Le guardie imperiali ci scorteranno fuori dalla nave (consentendoci di imparare i tasti con cui muoverci e manipolare gli oggetti). Sul molo, un soldato noterà che le informazioni su di noi saranno incomplete. A questo punto, potremo decidere il sesso, la razza e il volto del personaggio. Passando il puntatore del mouse sulle varie caratteristiche faremo apparire un box con la loro descrizione.



All'interno dell'Ufficio del Censimento, un funzionario chiederà ulteriori informazioni su di noi. È qui che potremo decidere la professione e le abilità del personaggio. Ci sono tre modi diversi per farlo. Il primo assomiglia a un test: una serie di domande in cui ci viene chiesto come ci comporteremmo in varie situazioni. Completato il test, la combinazione delle nostre scelte dirà quale professione sarà la più adatta per noi.



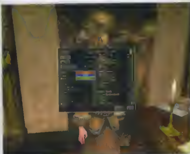
Il secondo metodo è più semplice: da una serie di professioni scegliamo direttamente quella che fa per noi. Le professioni sono descritte nel manuale e variano dal Cavaliere, al Brigante, all'Assassino.
In basso vedremo, in base alla scelta, in quali abilità saremo più versati e quali attributi psicofisici sono stati favoriti dalla carriera che abbiamo intrapreso.



La terza opzione è la più affascinante e consente di scegliere direttamente le abilità per il nostro personaggio.
Possiamo indicarne cinque "principali" e cinque "secondarie", e decidere quali attributi psicofisici saranno il nostro punto di forza.
Con un po' di fantasia, "ricostruiremo" le professioni e le caratteristiche dei nostri personaggi fantasy preferiti.



Ora, come ultima cosa, dobbiamo indicare sotto quale costellazione zodiacale siamo nati. In base alla scelta avremo dei bonus alle abilità e alle caratteristiche psicofisiche, e, talvolta, dei poteri magici addizionali. Certe costellazioni particolarmente forti possono essere bilanciate da debolezze speciali per il nostro personaggio, come un'insolita vulnerabilità al fuoco.



Terminata questa procedura, apparirà una scheda che mostrerà il personaggio che avremo creato.
Se qualcosa non ci piacerà, potremo tornare indietro a cambiarla. Quando saremo soddisfatti, Socucius ci darà i documenti necessari per essere rilasciati, ordinandoci di portarli nell'ufficio vicino al capo delle guardie, Sellus Gravius.



Lungo la strada, troveremo una stanza piena di oggetti. A prescindere dalla morale del nostro personaggio, per questa volta sarà bene razziarli tutti! Non finiremo nei guai con la giustizia e avremo un po' di merce di scambio con cui acquistare i primi equipaggiamenti. Qui impareremo, inoltre, a usare le armi, a scassinare lucchetti e a leggere libri e documenti.



Di fianco all'ufficio di Sellus c'è un barile con altri oggetti e, soprattutto, un anello magico della guarigione. Questo anello appartiene a un elfo di nome Fargoth, che incontreremo tra poco. Fargoth è un amico del principale mercante della zona. Se gli ridaremo l'anello metterà una parola buona per noi, consentendoci di fare affari migliori. In alternativa, possiamo usarlo noi!



Parliamo con Sellus e facciamogli tutte le domande possibili: saranno le prime informazioni che riceveremo sulla nostra missione e sulle terre che dovremo esplorare.
L'ufficiale ci consegnerà del denaro e un pacchetto per un uomo di nome Caius Cosades. Caius, che ha informazioni riguardanti la nostra missione, si trova nella città di Balmora e il nostro primo incarico è di incontrarlo in un locale chiamato "South Wall".



Finalmente liberi! Ora possiamo esplorare il piccolo villaggio costiero dove siamo sbarcati e conoscere i suoi abitanti. La prima cosa da fare, però, è andare dal venditore locale, Arrille, e acquistare armi, corazze, magie e altri oggetti di equipaggiamento. Se avremo già incontrato Fargoth e gli avremo restituito l'anello, Arrille ci avrà in simpatia e i prezzi saranno più vantaggiosi.



Morrowind consente di giocare in massima libertà, quindi ora spetta a noi decidere cosa fare. Siamo liberi di esplorare la regione e fare un po' di esperienza, o recarci subito a Balmora. Vicino al punto di sbarco c'è un servizio-trasporti che utilizza insetti giganti per spostare merci e persone. Possiamo avvalercene (pagando una piccola somma) o recarci a Balmora a piedi. La nostra avventura in Morrowind è iniziata!

IL LIVELLO DI DIFFICOLTA'

Nella schermata delle opzioni di gioco, sotto **Preferenze**, noteremo una barra che consente di regolare il livello di difficoltà del gioco. Più il livello sarà elevato, più gli avversari avranno punti ferita e ci infliggeranno danni in combattimento. All'inizio, suggeriamo di giocare al livello-base (0), ricordando che la difficoltà può essere incrementata o diminuita anche a partita già iniziata. In generale, se si installano molti plugin con Quest addizionali, si noterà che verso la fine il gioco tenderà a diventare più facile (perché le avventure in più avranno permesso al personaggio di crescere molto). Per tale ragione, per avere una sfida bilanciata si può partire con una difficoltà bassa, e aumentarla gradualmente, man mano che proseguiamo.

TASTI CONSIGLIATI

La configurazione di comandi mouse-tastiera installata automaticamente da *Morrowind* non è, nella nostra esperienza, la più funzionale per giocare. Consigliamo, perciò, di andare nel pannello delle opzioni e di effettuare le seguenti modifiche:

- Attiva: **Tasto Destro del Mouse**
- Menu: **Barra Spaziatrice**

In questo modo, basterà cliccare con il tasto destro sulla maggior parte degli oggetti per eseguire rapidamente un'azione, mentre la barra aprirà il menu quando necessario. Inoltre, chi ha un mouse con rotellina può considerare di assegnare:

- Arma Successiva: **Rotellina su**
- Magia Successiva: **Rotellina giù**

Ciò renderà molto rapida la selezione di armi e incantesimi in base alla situazione.



Vvardenfell



Sea of Ghosts
Sheogorad
Dagon Fel
West Gash
Gnisis
Maar Gan
Red Mountain
The Ashlands
Ald'ruhn
Grazelands
Tel Vos
Tel Mora
Vos
Tel Aruhn
Sadrith Mora
Zafirbel Bay
Caldera
Balmora
Bitter Coast
Hla Oad
Molag Amur
Suran
Molag Mar
Azura's Coast
Seyda Neen
Vivec
Ebonheart
Bal Fell
Tel Branora
The Inner Sea
Ascadian Isles

Solstheim



Mortrag Glacier
Castle Karstaag
hrothmund's Bane
Moesring Mountains
Hvitkald Peak
Altar of Thrond
Thormoor's Watch
Isild River
Skaal Village
Felsaad Coast
Lake Fjalding
Thirsk
Isinfier Plains
Brodir Grove
hirstaang Forest
Raven Rock
Fort Frostmoth

PSYCHONAUTS

Avventure nello straordinario mondo della mente!


L'eccentrico stile grafico scelto da Tim Schafer è inconfondibile, come sempre.

PSYCHONAUTS CI RIMARRA' IN MENTE PERCHE'...

- Sembra il figlio di *Day of the Tentacle* e "Nightmare Before Christmas".
- Cosa può esserci di meglio di un acrobata chiaroveggente e telecinetico?
- È senz'altro più divertente del lettino dello psicanalista.
- Saltellare in giro per la mente altrui è qualcosa che non si fa tutti i giorni.

SVILUPPATORE	DOUBLE FINE PRODUCTIONS	GENERE	AZIONE/AVVENTURA
CASA	MAJESCO	INTERNET	WWW.PSYCHONAUTS.COM


Attraversare le "menti d'addestramento" non sarà sempre semplicissimo...



DATA DI USCITA PRIMAVERA 2005

RISCHIAVAMO DI NON VEDERLO MAI...

Originariamente, *Psychonauts* avrebbe dovuto essere pubblicato da Microsoft – si trattava, infatti, di un'esclusiva per Xbox. Nel marzo dell'anno scorso, tuttavia, la casa di Bill Gates ha (incomprensibilmente) deciso di disfarsi del progetto, che è rimasto nel limbo per i mesi successivi. Solo ad agosto del 2004, Majesco ha scelto di accaparrarselo e pubblicarlo, non più come esclusiva Xbox, ma anche per PlayStation 2 e, soprattutto, per PC. E noi aggiungiamo: per fortuna!

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Double Fine Productions
Provenienza: San Francisco, USA
Nati nel: 2000
Quanti sono: 35
Storia: Tim Schafer, il fondatore, ha lavorato con LucasArts su alcune delle più famose e celebrate avventure grafiche della casa, come *Grim Fandango*, *Day of the Tentacle* e *Full Throttle*, fino al 2000, anno in cui ha deciso di andare per la propria strada. Il team di cui si è circondato comprende ex-dipendenti di LucasArts, così come alcuni dei responsabili di *Diablo II* e altri titoli, animatori della Pixar e, come dice Schafer, "gente strana che è entrata nell'ufficio e che nessuno ha avuto mai il coraggio di buttare fuori"
Li conosciamo per: Niente, finora: *Psychonauts* è il loro primo gioco. Tuttavia, il team ha lavorato su titoli grandiosi, quindi ci fidiamo.







TUTTI i veri appassionati delle avventure grafiche firmate LucasArts dovrebbero conoscere il nome di Tim Schafer, il creatore di alcune tra le più godibili, come *Day of the Tentacle*, *Full Throttle* e *Grim Fondongo*.

Chi le ha giocate sa che è impossibile non rimanere estasiati di fronte all'umorismo folle, agli enigmi impossibili e alle situazioni paradossali presenti nelle sue realizzazioni. Tutti questi elementi torneranno alla grande in *Psychonauts*, il primo gioco creato dalla Double Fine Productions, la software house fondata da Schafer dopo aver lasciato LucasArts.

Il protagonista sarà Raz, un agile e acrobatico ragazzino fuggito di casa, che deciderà di diventare uno "psiconauta", membro di una specie di organizzazione paramilitare più o meno segreta i cui agenti sono dotati di poteri mentali e della capacità di penetrare letteralmente nella mente altrui. All'inizio del gioco, Raz si troverà nel campo di addestramento degli psiconauti, dove avrà modo di coltivare i propri talenti e di imparare a porli a frutto – almeno, questo sarebbe il piano, se qualcuno non ci mettesse lo zampino. La situazione al campo, infatti, sarà resa problematica da una serie di misteriosi avvenimenti e, dopo un po' di allenamento (all'interno della mente del sergente istruttore, naturalmente), Raz si troverà a indagare sulle cause della scomparsa di vari suoi "commilitoni", saltando di psiche in psiche.

"SI SVOLGERA' SOLO IN PERCENTUALE RIDOTTA NEL MONDO REALE"

Psychonauts si svolgerà solo in ridottissima percentuale nel mondo reale: passeremo dieci dei tredici livelli all'interno della mente dei bizzarri personaggi che affolleranno il campo, a fare il nostro dovere di bravi psiconauti. Gli ambienti in cui procederemo saranno tanto diversi tra loro, quanto le personalità che visiteremo e ci metteranno di fronte a enigmi, nemici e ostacoli sempre nuovi. Alcuni dei problemi mentali dei nostri "ospiti", se risolti, ci consentiranno di ottenere dei poteri psichici – pirocinesi, levitazione, telecinesi, invisibilità e via dicendo – ma Schafer si è messo in testa di creare un gioco quanto più libero possibile, in cui non si rischi di rimanere bloccati in qualche punto. Saremo, dunque, liberi di scegliere varie strade per risolvere le missioni e decideremo se scoprire la storia della mente che staremo ispezionando, esplorandone ogni anfratto, oppure se correre dritti alla meta, a combattere con il cattivone di turno.

Così facendo, però, si perderà gran parte del fascino di *Psychonauts*: l'umorismo deviato e la creatività di Schafer sono, come sempre, impagabili, e sarebbe davvero un peccato lasciarseli scappare.



ATTENDERE PREGO!

***Psychonauts* dovrebbe arrivare nei negozi italiani entro la primavera.**

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN QUATTORDICI PAGINE

I mesi che precedono l'Electronic Entertainment Expo sono avari di novità eclatanti. Tuttavia, GMC non teme la carestia videoludica e apre ai suoi lettori panorami ad alto tasso di giocabilità, viaggiando nel tempo con *TimeShift* e sgommando sui folli tracciati di *TrackMania Sunrise*.

A cura di **Primoz Skulj**

SPARATUTTO 3D

TIMESHIFT

Colpi d'arma da fuoco nel passato, nel presente e nel futuro!

IL nuovo gioco in fase di sviluppo presso gli studi di Saber Interactive esplora il concetto di viaggio nel tempo, dedicando particolare attenzione alla manipolazione di quest'ultimo.

Gli eventi presi in considerazione vertono su due figure antitetiche. La prima, classica impersonificazione del maligno, ha scoperto un sistema per muoversi a ritroso nei secoli e non ha esitato a ridisegnare il mondo a proprio vantaggio, creando il più classico degli imperi del male.

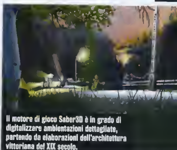
La seconda, ovviamente impersonata dai giocatori, deve invece fare il possibile per ristabilire la situazione originale della sua epoca. Per riuscire nell'impresa, il buono, la cui identità rimane al momento coperta dal più stretto riserbo, è tenuto a sfruttare al meglio le caratteristiche del Quantum Suit, un dispositivo che una volta indossato conferisce la capacità di rallentare, arrestare e persino invertire lo scorrere del tempo. Si tratta di abilità eccezionali che, comunque, da sole non bastano ad aver ragione dell'esercito del male, armato fino ai denti e anch'esso attrezzato con gli ultimi ritrovati della tecnologia.

"Sospendere il tempo sarà la chiave delle meccaniche stealth"

Stando alle prime informazioni diramate da Atari, *TimeShift* sembra avere molti aspetti in comune con i recenti episodi di *Prince of Persia*. Tuttavia, il modo in cui il concetto di manipolazione del tempo si integra con i sistemi di combattimento del protagonista richiama alla memoria anche il Bullet Time utilizzato nei due capitoli di *Max Payne*. Proprio come in questi ultimi, infatti, anche nello sparatutto di Saber Interactive sarà consentito schivare il fuoco nemico mediante la "moviola".

La manipolazione delle lancette aprirà, però, scenari più articolati nel momento in cui si renderà necessario trasgredire alla legge di gravità, oppure agire con la discrezione propria di un titolo stealth o, ancora, creare passaggi sfruttando il motore fisico del gioco.

Capiterà di dover attraversare un livello procedendo lungo un ponte, che però i nemici avranno già provveduto a radere al suolo. In una tale evenienza, sarà sufficiente riavvolgere il tempo fino agli istanti precedenti la detonazione e sbarazzarsi degli attentatori, per poi procedere indisturbati. In una situazione più complessa (e acrobatica) si renderà, invece,



Il motore di gioco Saber3D è in grado di digitalizzare ambientazioni dettagliate, partendo da elaborazioni dell'architettura vittoriana del XIX secolo.

necessario sparare ai cavi che sorreggono un ponte levatoio, per farlo cadere e poterlo poi utilizzare come una catapulta, previo "riavvolgimento rapido" delle lancette. La "sospensione del tempo", invece, sarà la chiave delle meccaniche stealth, in quanto permetterà di congelare per alcuni istanti l'ambiente e di transitare indisturbati di fronte ai nemici, anche camminando sull'acqua.

Le prime immagini di *TimeShift* hanno messo in luce un'interessante alternanza di spazi aperti e ambienti chiusi. Un terreno eccellente su cui dare vita a paradossi temporali e inscenare scontri a fuoco degni del migliore sparatutto in prima persona. Ovviamente, prima di sbilanciarsi, GMC vuole mettere mano al gioco e testarne l'effettiva qualità.

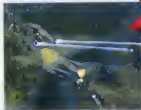


Le armi presenti nell'arsenale di *TimeShift* combinano tecnologia avanzata a design rétro.





IN QUESTO NUMERO

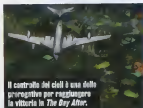


STRATEGIA A TURNI

THE DAY AFTER

Non c'è nulla di divertente nell'apocalisse nucleare... tranne il gioco, ovviamente.

La combinazione di diversi generi videoludici rappresenta, ormai, la norma. Non ci si deve stupire, quindi, se lo sviluppatore russo G5 Software ha deciso di complicare la vita ai giocatori mescolando il tatticismo della strategia a turni con la dinamicità di quella in tempo reale. Stando alle prime informazioni diramate dall'etichetta Black Bean, *The Day After* dovrebbe introdurre una nuova meccanica, in virtù della quale le azioni verranno pianificate con piglio strategico nella fase a turni, per essere poi elaborate e modificate durante lo svolgimento degli scontri sul campo di battaglia. Il realismo si riscontra, oltre che nelle caratteristiche delle singole unità di combattimento, anche nella necessità di tenere in considerazione gli aspetti logistici, tra cui l'approvvigionamento di munizioni e carburante.
La qualità del gioco trova riscontro nelle parole di Marco Minoli, capo del marketing di Black Bean, il quale non ha nascosto "la soddisfazione per l'opportunità di dare spessore al portfolio titoli dell'etichetta, che anche grazie a prodotti come quello di GS Software sta diventando sempre più presente sul mercato italiano." *The Day After* è atteso nei nostri negozi durante il mese di maggio, completo di un corposo manuale d'istruzioni (si parla di circa 80 pagine) e di una specifica enciclopedia interattiva con le descrizioni e le immagini di tutti i veicoli disponibili nel gioco.


Il controllo dei cieli è una delle prerogative per raggiungere la vittoria in *The Day After*.

- **Data di uscita:** Maggio
- **Internet:** www.blackbeangames.com



SPARATUTTO 3D

HELLFORCES

Che sia il caso di rivalutare l'energia nucleare?

Durante gli studi dedicati alla ricerca di fonti energetiche alternative, il biofisico Henry Alfred Cole ha scoperto un sistema per estrarre l'anima dal corpo di un essere umano. Purtroppo, il fatto che tale spirito estrapolato sia in grado di generare energia è passato in secondo piano, visto che il suo precedente ospite ha subito una repentina mutazione in zombi. Come se ciò non bastasse, il corpo senz'anima ha attirato l'attenzione del demone Baphomet, il quale non ha esitato a prendere dimora nelle carni in putrefazione e a dare il via a una corrente migratoria, che potrebbe sancire lo sterminio della razza umana. "Potrebbe", se il protagonista dello sparatutto in soggettiva sviluppato da Orion non decidesse di impugnare le armi. *Hellforces* propone una giocabilità in linea con i canoni degli sparatutto classici, che riesce ad arricchire con un arsenale di cui fanno parte attrezzi come gli "Occhiali della Trinità" e la "Sega di Dracula".

- **Data di uscita:** Primavera
- **Internet:** www.gmxmedia.net

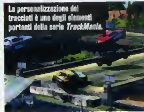
GIOCO DI GUIDA

TRACKMANIA SUNRISE

Quattro ruote che la fanno in barba al realismo.

Esistono giochi di guida ortodossi, in cui le traiettorie e la condotta accorta garantiscono il successo, e altri molto poco seri, nei quali le gare lasciano ampio spazio a modalità secondarie a base di puzzle e piattaforme. Chi ha già avuto a che fare con il primo *TrackMania* sa che *Sunrise* rientra in quest'ultima categoria. Il sistema di controllo ridotto all'essenziale (avanti, indietro, più le due direzioni) è alla base dell'approccio sbarazzino alle corse e permette di concentrare la propria attenzione sull'architettura folle dei tracciati. Salti, giri della morte e discese mozzafiato sono la regola, tanto nelle contese regolari contro gli avversari o il cronometro, quanto nella divagazione in stile piattaforme. Per comprendere quest'ultima, bisogna pensare a una versione speciale di *Tony Hawk's Underground*, in cui le automobili hanno preso il posto dello skateboard. *TrackMania Sunrise* si presenta, quindi, come un florilegio di power-up e rampe per acrobazie micidiali, pronto a dare spettacolo sui monitor dei PC con la bella stagione.




La personalizzazione dei tracciati è uno degli elementi portanti della serie *TrackMania*.

- **Data di uscita:** Primavera
- **Internet:** www.trackmaniagame.com

PILLOLE

VITA NOTTURNA PER *THE SIMS 2*
Stando a quanto scritto sul retro della custodia dell'espansione *The Sims 2: University*, nel corso del prossimo autunno dovrebbe apparire nei negozi un secondo expansion pack ufficiale. Il gioco, che dovrebbe essere intitolato *The Sims 2: Nightlife* sarà centrato sulla vita notturna dei personaggi della serie. Potrebbe, quindi, capitare di partecipare a una cena romantica, di andare a rifarsi gli occhi in un locale notturno o di scatenarsi sulla pista di una discoteca. Il condizionale è d'obbligo, visto che al momento di andare in stampa, Electronic Arts non ha ancora confermato in via ufficiale l'esistenza di *Nightlife*.

LA CULTURA HIP HOP ENTRA IN GIOCO
Vivendi ha annunciato l'accordo con la stella dell'hip-hop, 50 Cent, per la creazione del nuovo videogioco *50 Cent: Bulletproof*, atteso nei negozi per la fine dell'anno in corso. L'artista presterà il volto e la voce, la stessa che ha già utilizzato per mettere in chiaro i suoi intenti: "Sono qui per distruggere la concorrenza con una versione digitale della mia vita." I primi dettagli relativi all'atteso titolo verranno diramati in occasione dell'E3, che si svolgerà tra il 18 e il 20 maggio a Los Angeles.

SAM FISHER PARLA ATTRAVERSO I FUMETTI
La serie *Splinter Cell* rappresenta, da anni, uno dei punti di riferimento dell'azione stealth su PC. Con lo scopo di festeggiare la pubblicazione del terzo episodio, *Chaos Theory*, Ubisoft ha stretto un accordo con l'autore Ade Capone e con il disegnatore Ivan Cappiello, per dare vita alla striscia a fumetti apparsa in tre puntate sul sito www.splintercell.com. "I videogiochi e i fumetti narrano per immagini, e il punto di connessione ideale è stato un e-comic

STRATEGIA IN TEMPO REALE

EARTH 2160

La Terra nel titolo, Marte nel destino...


Le immagini di *Earth 2160* mettono in evidenza la qualità dei dettagli, garantita dal nuovo motore grafico.



La serie *Earth* è pronta a tornare sulla scena ludica con un nuovo episodio, caratterizzato da una storia epica e da una realizzazione tecnica che gli sviluppatori non esitano a definire "all'avanguardia". Dopo che la Terra è andata incontro a una terribile distruzione nei primi due episodi della saga (pubblicati nel 1997 e nel 2000), lo scenario dei combattimenti si è spostato su Marte. Il Pianeta Rosso è stato reso abitabile dall'opera dei colonizzatori, che però non hanno perso la propria indole guerresca e hanno pensato bene di dividersi in tre comunità, ovvero gli Stati Uniti Civilizzati, la Dinastia Eurasiatica e la Corporazione Lunare. Oltre che dai dissidi tra i diversi gruppi, la razza umana protagonista di *Earth 2160* è messa in pericolo da una nuova oscura minaccia, che consiglia ai rispettivi governi di unire le proprie forze e di combattere in nome della comune sopravvivenza.
Il nuovo episodio consentirà ai giocatori di utilizzare la tecnologia di ciascuno dei tre schieramenti e di dare libero sfogo alla propria creatività, mediante le 13 unità costruttive di base. La loro natura modulare, combinata con la capacità dell'utente di modificare i rilievi montuosi presenti sul terreno, sarà in grado di spalancare le porte della giocabilità a un numero virtualmente infinito di variazioni.

■ **Data di uscita:** Primavera
■ **Internet:** www.earth2160.com

SPARATUTTO TATTICO

CLOSE COMBAT FIRST TO FIGHT

Il multiplayer: garanzia di longevità e divertimento.


L'affiatamento con i compagni di squadra è indispensabile per venire a capo dei nemici asserragliati nei vicoli della città.

Per quanto raffinata possa essere l'Intelligenza Artificiale che governa i giochi moderni, non c'è niente di più appagante del lanciarsi in un'avventura accompagnati da un amico. Non a caso, le modalità cooperative stanno tornando in forze in molti titoli, tra cui l'ultimo sparatutto tattico sviluppato da Destineer.
Pur proponendo una canonica modalità Deathmatch, il cuore multiplayer di *Close Combat: First to Fight* prevede la collaborazione tra quattro giocatori, che potranno vivere le missioni impersonando ruoli specifici all'interno della squadra.
Fondamentale sarà il ruolo del comandante, che sfruttando l'interfaccia del gioco darà una serie di ordini ai suoi compagni, indicando loro dove spostarsi o imponendo l'attuazione del fuoco di copertura.
I componenti del team riceveranno i comandi sul monitor attraverso una serie di icone, che andranno a indicare i punti in cui sarà richiesto il loro intervento.
Chi preferirà affrontare le sparatorie in maniera più disinvolta, potrà avvalersi della modalità Fire Team Arena, ovvero giocare un classico Deathmatch a squadre, in cui la mira prenderà il posto dell'acume tattico.

■ **Data di uscita:** Primavera
■ **Internet:** www.firsttofight.com

COMBATTIMENTO SPAZIALE

STAR WOLVES

Cacciatori di taglie al servizio della libertà.

Arriva dalla Russia la risposta ai desideri di combattimenti d'ambientazione fantascientifica del pubblico PC. Sviluppato da X-Bow Software, *Star Wolves* proietta i giocatori nei panni di un gruppo di cacciatori di taglie del XXII secolo, i quali decidono di unire le proprie forze per combattere il dispotismo delle corporazioni che dominano il sistema solare. A causa della corruzione dilagante, la lotta non può svolgersi nelle strade, popolate dagli aguzzini dei potenti, ed è costretta a cercare canali alternativi negli spazi interplanetari. Ed è proprio nel cielo che i sei piloti protagonisti di *Star Wolves* muovono i primi passi verso la libertà, ai comandi delle rispettive navicelle spaziali.

Le abilità a disposizione del giocatore si svilupperanno nel corso delle missioni, permettendo loro di entrare gradualmente in possesso di astronavi più sofisticate e dotate di un maggiore volume di fuoco. La faccenda verrà resa più interessante dal fatto che ogni pilota disporrà di caratteristiche uniche, che combinate con la sua personalità, ne consiglieranno l'impiego contro particolari tipi di nemici. Abbiamo inserito il demo di *Star Wolves* nel DVD dell'omonima edizione di GMC di questo mese.

■ **Data di uscita:** Primavera
■ **Internet:** www.excallbur-publishing.com/starw.htm


L'ambientazione e la struttura dei livelli di *Star Wolves* mostra più di qualche similitudine con quanto già apprezzato nella serie *X2*.

AZIONE/AVVENTURA

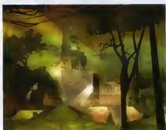
TOTAL OVERDOSE

Sparatorie e furti in salsa messicana.

Spossato dalla calura che avvolge la giungla dell'America Centrale, Ernesto Cruz riprende fiato, fermandosi a osservare con malcelata soddisfazione il risultato dell'operazione appena portata a termine. Lo scenario è a dir poco inquietante: decine di corpi martoriati che riposano tra le rovine dell'antico tempio Inca. Poco conta, la missione è compiuta e non rimane che salire sull'aereo della DEA per fare ritorno a casa. Ma qualcosa va storto e, proprio sul lieto fine, l'agente viene travolto dal destino e cade vittima della micidiale "Overdose".
Sono queste le immagini con cui si alza il sipario sul nuovo gioco d'azione sviluppato Deadline Games e atteso per la prossima estate con etichetta SCi.
Il protagonista della vicenda, i cui contorni rimangono ancora tutti da scoprire, sarà Ramiro, il figlio dell'Ernesto di cui sopra, il quale verrà scarcerato su ordine della DEA e spedito a combattere il cartello della droga capeggiato da Papa Muerte. *Total Overdose* prenderà, così, i contorni di una miscela di azione e avventura con visuale in terza persona, caratterizzata da elementi cinematografici. Il protagonista attraverserà scenari ad alto tasso di pericolosità, tra cui quartieri messicani, nascondigli segreti nella giungla e l'elegante costa della California. Poco è dato sapere della giocabilità, ma visto che SCi ha fatto riferimento a distruzioni di automobili, sparatorie, incontri con ragazze e grandi bevute di tequila, tutto lascerebbe supporre che *Total Overdose* si appresti a percorrere la direzione indicata dal grande classico *Grand Theft Auto*. E questo, di per sé, è già un biglietto da visita con il botto!

■ **Data di uscita:** Estate
■ **Internet:** www.sci.ko.uk

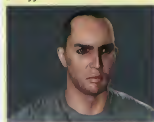

Le sparatorie diventeranno acrobatiche, grazie alla prestanza atletica di Ramiro Cruz.





IL CATTIVO DELLA MUMMIA

Atari ha annunciato che l'attore Arnold Vosloo (interprete del perfido Imhotep, nella serie cinematografica "La Mummia") presterà il suo volto a Saul Meyer, eroe protagonista di *Boiling Point: Road to Hell*.
Gli sviluppatori potranno avvalersi dell'immagine dell'artista di origine sudafricana per dare spessore alle sequenze narrative che faranno da cornice all'azione, mentre Atari avrà la libertà di utilizzarlo per la copertina del gioco e per le operazioni di marketing relative al suo lancio sul mercato, previsto in Italia per il mese di maggio.



PILLOLE

che unisce l'aspetto fumettistico e quello digitale", afferma Ade Capone. "Tutto questo è stato possibile grazie alle analogie tra Lazarus (storico personaggio creato da Ade) e Sam, alle inquadrature e alla dinamica delle scene, che rispettano sia lo stile del fumetto, sia quello del videogioco".

SILENT STORM PARLA ITALIANO
Dopo *Gothic II*, Koch Media ha annunciato la prossima pubblicazione di *Silent Storm* a 19,99 euro, con traduzione in lingua italiana. Il gioco di strategia a turni sviluppato da Nival Interactive era stato distribuito in Italia da Halifax nel corso del 2004 e nella sua edizione in lingua inglese aveva meritato il bollino di "Gioco Consigliato" sul numero 86 di GMC.

GUSTAVO ZITO PROTAGONISTA DI _I PLAY 3D BILLIARDS_
Un videogioco dedicato al biliardo non è certo una novità, ma il discorso cambia radicalmente se il prodotto vanta la collaborazione del quattro volte campione del mondo Gustavo Zito. Inoltre, *I Play 3D Billards* comprende numerose modalità, fra cui si segnalano l'Italiana 5 Pin, la Carambola e la Goriziana, ovvero discipline che normalmente non vengono affrontate dai cultori dello "snooker".

BUONE NOTIZIE PER I GIOVANISSIMI
Dopo il successo di vendite di *Martin Mystère: Operazione Dorian Gray*, Artematica ha deciso di acquisire la licenza di *Tommy & Oscar*, protagonisti dell'omonima serie prodotta da Rainbow e trasmessa in TV su Rai Tre. Riccardo Cangini, amministratore unico di Artematica, ha sottolineato che "la collaborazione con Rainbow è frutto della stima maturata durante lo sviluppo del videogioco dedicato alla serie di cartoni animati Winx".

UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

La classifica di GMC, in collaborazione con il periodico Trade Interactive Multimedia



1 - World of Warcraft (Blizzard)	MAR 05, 9
2 - Stars Wars: KOTOR II (Activision)	MAR 05, 8½
3 - Gothic II (JoWooD)	FEB 05, 8½
4 - Imperium RTC - Le Guerre Puniche (Fx Interactive)	FEB 05, 7½
5 - The Settlers: L'Eredità dei Re (Ubisoft)	FEB 05, 7½
6 - Imperium - Le Grandi Battaglie di Roma (Fx Interactive)	MAG 04, 8
7 - Need for Speed Underground 2 (EA)	NAT 04, 8
8 - Half-Life 2 (Sierra)	NOV 04, 9
9 - The Sims 2 (EA)	OTT 04, 9
10 - Rome: Total War (Activision)	OTT 04, 9
11 - SDA: La Battaglia per la Terra di Mezzo (EA)	NAT 04, 8
12 - Football Manager 2005 (Sega)	NAT 04, 8
13 - Doom 3 (Activision)	SET 04, 9
14 - Pro Evolution Soccer 4 (Konami)	GEN 05, 9
15 - Vampire: The Masquerade - Bloodlines (Activision)	NAT 04, 9
16 - Sacred (Fx Interactive)	AGO 04, 8
17 - UEFA Champions League 04/05 (EA)	FEB 05, 7
18 - Sid Meier's Pirates! (Atari)	GEN 05, 8½
19 - Warhammer 40.000 Dawn of War (THQ)	NOV 04, 8
20 - Medal of Honor: Pacific Assault (EA)	DIC 04, 8

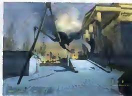
OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita negli Stati Uniti e in Gran Bretagna...

	
1. The Sims 2: University	1. World of Warcraft
2. World of Warcraft	2. Football Manager 2005
3. The Sims 2	3. Star Wars: KOTOR II
4. Half-Life 2	4. The Sims 2
5. Rome: Total War	5. Half-Life 2

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un'occhiata a questa pagina!



HALF-LIFE 2 (Nov 04, 9)

È arrivato il seguito di una pietra miliare dei videogiochi ed entra a passo di carica tra i prodotti consigliati dalla redazione di GMC. Half-Life 2, infatti, ha mantenuto tutte le aspettative che si erano cumulate nei cinque anni richiesti dalla sua realizzazione e ha spostato, una volta di più, la frontiera degli sparatutto in soggettiva.



SPLINTER CELL CHAOS THEORY (Feb 05, 8½)

Nel 2007, gli attacchi informatici stanno per destabilizzare l'equilibrio mondiale. Torniamo a vestire i panni di Sam Fisher e affrontiamo la minaccia con gli inseparabili visori multiuso e con qualche "gadget nuovo di zecca. Il successo continua ad arridere alla serie firmata da Tom Clancy.



STAR WARS REPUBLIC COMMANDO (Marzo 05, 8½)

A guidare l'assalto dei nuovi giochi ambientati nell'universo di "Guerre Stellari" sono *Republic Commando* e *KOTOR II*. Lo sparatutto in prima persona di LucasArts mostra un comparto grafico/sonoro di qualità e la gestione efficace della propria squadra.



PRO EVOLUTION SOCCER 4 (Gen 05, 9)

La simulazione di calcio firmata Konami torna sul manto erboso e domina in ogni settore. È stata inserita la punizione a due, l'arbitro è rappresentato e sono stati perfezionati anche tutti i tocchi, dal passaggio allo stop di petto. La Master League è più ricca e non mancano le sfide in rete locale o su Internet.



WORLD OF WARCRAFT (MARZO 05, 9)

Un MMORPG fantasy dai toni epici, che miscela in modo magistrale una smisurata quantità di azione e avventura con una struttura di gioco accessibile. Il fascino di un mondo coinvolgente e vivo, e la curva di apprendimento perfettamente bilanciata rendono *WoW* uno dei migliori GdR online per PC.



THE SIMS 2 (Ott 04, 9)

Il successo del primo The Sims ha assunto proporzioni planetarie e il secondo capitolo dimostra di avere le carte in regola per rinnovare il fenomeno. The Sims 2 introduce caratteristiche quali l'invecchiamento dei Sim e la trasmissione delle loro caratteristiche "genetiche", per un divertimento potenzialmente infinito.

Uscirà quando sarà pronto

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata 🟢 è abbastanza probabile 🟠 Ma ne siamo proprio certi? 🔴 Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Empires III	Microsoft	Fine 2005	🔴
Battle of Britain 2: Wings of Victory	GMX Media	Primavera	🟢
Bioshock	Irrational Games	Inverno	🔴
Black & White 2	EA	Inverno	🔴
BloodRayne 2	Terminal Reality	2005	🟠
Boiling Point: Road to Hell	Atari	Primavera	🟠
Call of Cthulhu Dark Corners of...	Bethesda	2005	🔴
Civilization IV	Fireaxis	2006	🟠
Close Combat: First to Fight	Take Two	Primavera	🟢
Cold Fear	Ubisoft	Primavera	🟠
Commandos Strike Force	Eidos	2005	🔴
Cossacks II: Napoleonic Wars	CDV	Primavera	🟠
Creature Conflict	Cenega	Primavera	🟢
Drake	Sierra	Inverno	🟠
Driv3r	Atari	Primavera	🟢
Duke Nukem Forever	Take Two	2005	🔴
Dungeons & Dragons Online	Atari	2005	🟢
Dungeon Siege 2	Microsoft	Primavera	🟢
Fahrenheit	Atari	Inverno	🟠
F.E.A.R.	Sierra	Estate	🟢
Freedom Force vs The Third Reich	Irrational Games	Primavera	🟠
Ghost Recon 2	Ubisoft	Primavera	🟠
GTA: San Andreas	Take Two	Giugno	🟢
Hitman: Blood Money	Eidos	Primavera	🔴
Imperial Glory	Eidos	Primavera	🟢
Juiced	Acclaim	Maggio	🟠
Last War	Black Bean	Primavera	🟢
Legion II	Slitherine Software	2005	🔴
Operation Flashpoint 2	Codemasters	2005	🔴
Pathologic	Buka	Natale	🟠
Project: Snowblind	Eidos	Primavera	🟠
Quake IV	Activision	Fine anno	🟠
Rebel Rider	Nobilis	Primavera	🟢
Ryzom	Jolt	Inverno	🟠
Squadra Corse Alfa Romeo	Black Bean	Primavera	🟢
SDA: Middle Earth Online	Sierra	Inverno	🟠
Settlers of Catan	Capcom	Inverno	🟠
Silent Hunter III	Ubisoft	Primavera	🟢
Singles: Get the Party Started	Koch Media	Inverno	🟢
Sniper Elite	Wanadoo	Inverno	🟢
Starship Troopers	Empire	Luglio	🟠
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Maggio	🟢
Stronghold 2	Take Two	Primavera	🟢
Tabula Rasa	NC Soft	2005	🟠
The Bard's Tale	Ubisoft	Primavera	🟢
The Day After	Black Bean	Primavera	🟢
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda	Fine anno	🟠
The Matrix Online	Sega	Maggio	🟢
The Movies	Activision	Estate	🟠
The Punisher	THQ	Primavera	🟠
X2- Il Ritorno	Koch Media	Primavera	🟢

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

Alcuni titoli procedono lenti e, a volte, non arrivano nemmeno.



BLOODRAYNE 2

Terminal Reality/Sierra-Vivendi

Sviluppato da Terminal Reality, *BloodRayne 2* è il classico gioco d'azione in terza persona con protagonista una bella e sanguinaria mezza-vampira pronta a sgominare "a morsi" orde di cattivi. Dopo aver debellato la minaccia nazista nel primo episodio, la sensuale Rayne sarà alle prese con alcuni misteri rimasti insoluti. Sfruttando questa sorta di "continuity", il team di sviluppo è pronto a regalare agli amanti dei titoli "splatter" un nuovo sistema di combattimento, un'evoluzione dell'Infernal Engine, ambientazioni inedite e tanti boss a cui succhiare sangue. Dopo una serie infinita di annunci e smentite, finalmente *BloodRayne 2* verrà distribuito anche in Europa, probabilmente entro la primavera.



DUNGEON SIEGE 2

Microsoft/Gas Powered Games

Il seguito del GdR d'azione di Microsoft si fa ancora attendere. Previsto, inizialmente, per la primavera inoltrata, il nuovo titolo di Gas Powered Games arriverà – con buona probabilità – nella tarda estate. Il team di Chris Taylor sta lavorando alacremente per migliorare ogni aspetto del primo episodio. Per l'occasione, è stato sviluppato un nuovo motore grafico, mentre è stato ridisegnato completamente il sistema di evoluzione dei personaggi e sono stati aggiunti poteri magici inediti. Non sono state divulgate informazioni dettagliate sulla trama, ma sappiamo con certezza che il giocatore si troverà a guidare un gruppo di combattenti nelle impervie lande di Aranna, per cercare di contrastare l'esercito del perfido Valdis.

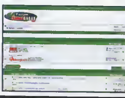
News di Rete
Giochiamo in Rete

IPERTESTO

VIDEOGIOCO E SPECULAZIONI A BRACCETTO
Torna alla ribalta una delle piaghe più scandalose che affliggono il mondo dei giochi di ruolo via Internet. Come abbiamo già scritto in passato nelle pagine delle News di Rete, sarebbe pratica comune l'utilizzo di manodopera a basso costo per speculare sulla compravendita di oggetti e personaggi legati a MMORPG di successo. La pratica torna "all'onore delle cronache" in seguito alla causa intentata da una delle compagnie coinvolte (Blacksnow Interactive), nei confronti di una software house colpevole di aver cancellato degli account per arginare la speculazione. Secondo quanto emerso finora, Blacksnow sarebbe titolare di uno stabilimento a Tijuana, nel Messico, dove bambini e adulti sono incaricati di far "crescere" dei personaggi, e ottenere oggetti preziosi, in maniera da rivendere il tutto su E-Bay.

WORLD OF WARCRAFT PROSEGUE CON LA LINEA "POLITICALLY CORRECT"...
Fra i numerosi divieti legati al nuovo colossal *World of Warcraft* si va ad aggiungere quello relativo al gioco d'azzardo. Ne sono la riprova le rigidissime contromisure attuate verso i "casinò" che avevano cominciato

GAMESRADAR
www.gamesradar.it
Il magazine online curato dallo stesso team di GMC possiede anche un Forum, il punto di incontro con la redazione e con altri appassionati di videogiochi. Corriamo a pagina 18 per leggere le cronache di ciò che vi è successo questo mese!



LUCE E OSCURITA'

L'AFFASCINANTE MMORPG DI NPCUBE SI AVVICINA AL COMPLETAMENTO...


Alcune situazioni di gioco possono essere davvero affollate...



IN mezzo all'abbondanza di nuove uscite, è diventato difficile distinguere i titoli destinati a bruciare come un fuoco di paglia, da quelli che si guadagneranno un seguito di appassionati degno di nota.

L'eterna lotta fra luce e oscurità proposta da NPCube nella sua ultima produzione *Dark & Light*, però, pare avere le carte in regola per emergere dal limbo.

Annunciato come "il più grande MMORPG mai visto", il titolo sembra rispettare le clamorose promesse, grazie a un pianeta virtuale (Ganareth) destinato a comprendere più di 20.000 chilometri quadrati di selvaggia bellezza. Dal punto di vista estetico, il gioco è fantastico. Città che compaiono lentamente all'orizzonte, paesaggi mozzafiato e un'accurata riproduzione delle condizioni meteorologiche (con tanto di orme lasciate nel fango, o sulla neve) sono

"E' destinato a comprendere più di 20.000 Km quadrati di bellezza"

solo alcuni esempi della qualità grafica che pervade ogni aspetto di *Dark & Light*.

Per quanto riguarda la questione logistica, la flessibilità del sistema di gestione del mondo virtuale sembra convincente. Un unico server accoglierà tutti i giocatori e li lascerà liberi di muoversi a piacimento, senza doversi spazientire con caricamenti di sorta. Ganareth, infatti, viene simulato per intero e non è stato suddiviso in zone secondo la pratica tipica dei MMORPG.

Il gioco vero e proprio si basa sulla lotta fra le due più classiche fazioni concepibili: luce e oscurità. Al loro interno, si suddivideranno i personaggi appartenenti alle dodici razze e alle quattordici classi disponibili. Merita di essere citato anche il meccanismo di avanzamento di livello, strutturato in maniera da non essere vincolato a un'attività specifica e dipendente dall'insieme di quattro fattori: il combattimento, la costruzione d'oggetti, l'esplorazione e la politica.

Per spostarsi all'interno di un mondo così ampio, i giocatori avranno a disposizione diverse possibilità di viaggio, fra cui non mancheranno soluzioni "classiche" del mondo fantasy, come il volo a dorso di drago, o i portali.

La titanica opera di NPCube dovrebbe essere completata nel corso dei prossimi mesi, ma è già possibile fare richiesta per partecipare al beta testing. Al di là delle qualità del titolo, siamo curiosi di scoprire se degli spazi così estesi si riveleranno un limite, a causa dell'inevitabile dispersione dei giocatori, o un punto di forza destinato a fissare dei nuovi canoni per il genere.

Internet: www.darkandlight.net

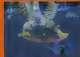

Nel mondo di Ganareth, saranno disponibili numerosi mezzi di trasporto.



Direttamente dalla Rete...

PROVATO!







MMORPG

UN'ISOLA DA 26.500 DOLLARI...

E' capitato spesso, su queste pagine, di parlare delle stranezze e degli eccessi legati al gioco in Rete, e in particolar modo ai MMORPG.

Le opinioni riguardanti il possibile ritorno economico dell'attività ludica sono sempre state molto contrastanti. Se, da una parte, esistono titoli come *World of Warcraft*, che proibiscono e scoraggiano la speculazione sui beni virtuali, dall'altra abbiamo prodotti come *Second Life* o *Project Entropia*, che al contrario la stimolano. Proprio *Project Entropia* ha appena fissato un vero e proprio record. Un'intera isola "virtuale", infatti, è stata venduta all'asta per l'incredibile cifra di 26.500 dollari. L'acquirente, Zachurm Emegen, potrebbe però rivelarsi un lungimirante affarista, piuttosto che un ricco appassionato privo della capacità di intendere e di volere. Il contratto, infatti, prevede la facoltà di rivendere o affittare dei lotti, e lascia ampio margine per guadagni futuri. Che si tratti di una nuova frontiera per l'economia moderna?
www.project-entropia.com

MMORPG

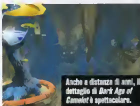
LA LEGGENDA DI DAOC RISORGE!

IN USCITA, UNA NUOVA EDIZIONE SPECIALE DI *DAOC* CHE INCLUDERÀ ANCHE L'ESPANSIONE *CATACOMBS*.

IL mercato dei MMORPG sta vivendo un momento di incredibile fermento.

Mentre le nuove produzioni lottano per ottenere spazio, non bisogna dimenticare l'esistenza di giganti del passato, che godono ancora di ottima salute. È proprio questo il caso di *Dark Age of Camelot*, l'affascinante titolo di Mythic Entertainment che a tre anni dalla sua data di uscita conta ancora più di 150.000 giocatori regolarmente iscritti. Dopo un periodo non troppo brillante, legato alle vicissitudini di CTOnet, *DAOC* si appresta a conoscere una sorta di rinascita anche nel nostro Paese, con una nuova versione tutta in italiano e un sito Internet ufficiale. Le future espansioni del titolo saranno messe a disposizione nella lingua di Dante, quindi, e in simultanea alle versioni dedicate alle altre nazioni. Non mancherà, inoltre, una nuova sezione di supporto tecnico, gestita da personale italiano. La nuova edizione "speciale", in uscita ad aprile per opera di Halifax, verrà posta in vendita a un prezzo tutto sommato abbordabile (circa 40 euro) e includerà le espansioni finora prodotte, cioè: *Shrouded Isles*, *Foundations*, *Trials of Atlantis*, *New Frontiers* e *Catacombs*.

Internet: www.camelot-europe.com


Anche a distanza di anni, il dettaglio di *Dark Age of Camelot* è spettacolare.



IPERTESTO

ad affollare il mondo simulato negli ultimi tempi. Nato a partire da semplici "scommesse" fra i giocatori, il fenomeno aveva iniziato ad allargarsi pericolosamente. Blizzard è quindi intervenuta con decisione, espellendo gli utenti "incriminati" e ricordando che tutti i comportamenti legati all'azzardo e alla speculazione (virtuale o reale che sia) sono rigorosamente vietati nell'idilliaco mondo di *WoW*.
www.worldofwarcraft.com

SESTA PATCH PER UNREAL
Gli aggiornamenti promessi da Epic per *Unreal Tournament 2004* si succedono con buona regolarità, come conferma l'arrivo della sesta patch ufficiale dedicata al titolo. Il nuovo aggiornamento conserva la compatibilità con tutte le versioni precedenti, risolve alcuni problemi di minore entità e, soprattutto, rafforza le difese automatiche del gioco contro il flagello dei "bari". Appuntamento sul CD 3 e sul DVD di GMC, dove è presente la patch stessa!
www.unrealtournament.com/ut2004

STERMY VINCE LA TEAM DIGNITAS CUP
Stermy, il giovane talento italiano già noto per gli eccellenti risultati ottenuti con *Quake 3 Arena*, si è aggiudicato il torneo di *Painkiller* della Team Dignitas Cup. La manifestazione, giunta quest'anno alla sua seconda edizione, comprendeva un montepremi in denaro di 300 euro, e ha coinvolto un buon numero di rinomati giocatori europei (fra i tanti, gli svedesi Fazz e Ztrider, e Forrest, l'italiano già vincitore della medaglia d'oro per *Unreal Tournament 2003* nell'edizione 2003 dei World Cyber Games).
www.team-dignitas.com

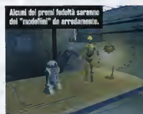
MMORPG

LA FORZA PREMIA LA FEDELTA'

PARTE UN CURIOSO SISTEMA DI "RICOMPENSE" PER I GIOCATORI DI *STAR WARS: GALAXIES*!

LA fedeltà degli utenti verso un MMORPG va conquistata. Viste le lusinghe della concorrenza, questa è un'impresa titanica con cui si stanno confrontando numerose software house.

La trovata di LucasArts per arginare il problema è particolarmente originale e merita di essere citata. La casa californiana, infatti, ha annunciato la partenza del "Veteran Player Reward Program" per il proprio titolo di punta *Star Wars: Galaxies*. Si tratta, in pratica, di un sistema di ricompense dedicato ai giocatori di vecchia data e volto a stimolare la fedeltà "alla causa". I premi consistono in oggetti utili, o anche solo divertenti, messi a disposizione al compimento del terzo, del sesto e del dodicesimo mese di gioco, e impossibili da ottenere in altro modo. Si passa dalle miniature di droidi R2 o di mezzi spaziali quali X-Wing e TIE Fighter, per arrivare ai preziosi kit anti-decadimento, che consentono di preservare senza problemi la salute dell'intero inventario in nostro possesso. L'insieme costituisce una collezione variegata e interessante, che catturerà senza dubbio l'immaginario dei fan più accaniti.


Alcuni dei premi fedeltà saranno dei "modellini" da arredamento.



Internet: http://starwarsgalaxies.station.sony.com

ROME: TOTAL WAR

LA VOCE DEI FORUM

Per una volta, non parliamo del nostro forum su GamesRadar (che comunque è pieno di fan di *Rome*), ma di due comunità italiane che raccolgono gli appassionati di *Rome: Total War*. Ci riferiamo a www.totalwaritalia.com/forum e www.rtwitalia.com, dove troverete consigli, discussioni e soprattutto giocatori desiderosi di scontrarsi con voi online.

LA PATCH E IL MOD SUL DVD

Sul DVD allegato all'omonima versione di GMC di questo mese, troverete la corposa patch 1.2 di *Rome: Total War* e un Mod (presente anche sul CD 3) creato da LunaRossa Traiano, del forum di www.totalwaritalia.com, che aggiunge un tocco di realismo, utile soprattutto nelle battaglie online (la fanteria va un po' più lentamente, per esempio).

LA PASSIONE PER I TITOLI STRATEGICI "TOTALI" CONQUISTA ANCHE IL GIOCO ONLINE?



LA serie *Total War*, dall'ormai lontano *Shogun* al recentissimo *Rome*, è diventata la pietra di paragone per i giochi di strategia "storici", affiancandosi ai capolavori di Blizzard che, invece, mantengono saldamente il trono di quelli fantasy.

Già per *Medieval: Total War* si era raccolta una folta schiera di appassionati che battagliavano online in mezzo mondo; purtroppo, l'arrivo di *Rome*, salutato dai giocatori single player come un capolavoro a lungo atteso, ha deluso i manipoli che lo attendevano per sfidarsi online per due motivi: non era presente la campagna online (che, probabilmente, verrà realizzata in un titolo futuro della serie) e le battaglie singole si dimostravano quasi ingiocabili, a causa dei bug che le affliggevano. Creative Assembly dichiarò di essere all'opera su una patch, che però, nella versione 1.1 "prenatalizia", non riuscì a porre rimedio a queste falle.

Fortunatamente, gli sviluppatori hanno in seguito mantenuto le promesse e da qualche tempo è disponibile la patch 1.2 che – finalmente – rende le partite online quantomeno giocabili (troverete la patch sul DVD allegato all'omonima edizione di GMC di questo mese). Prima di tale aggiornamento, la situazione era insostenibile e organizzare una partita in quattro utenti o più risultava deleterio per l'umore e per la salute mentale, mentre ora il gioco riesce a supportarne anche otto.

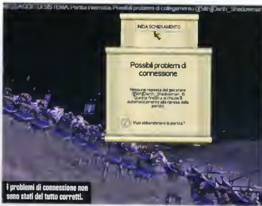
> **"Creative Assembly ha mantenuto le promesse"**

Come abbiamo scritto, le sfide in Rete sono limitate agli scontri sul campo, mentre tutti gli elementi gestionali e più propriamente strategici sono relegati alla parte single player. Potreste pensare che *Rome* soffra di una certa ripetitività, ma, grazie alle numerose unità offerte, alla grande varietà di campi di battaglia virtuali e alla curva di apprendimento, piuttosto ripida, la noia difficilmente fa capolino in uno scontro. Sebbene il titolo riproponga a grandi linee le meccaniche della "carta, sasso e forbice" per il confronto fra le truppe, in realtà esistono significative differenze tra soldati dello stesso tipo. La fanteria dei Parti, per esempio, è diversa da quella romana e lo stesso dicasi delle cavallerie o degli arcieri disponibili: addirittura, esiste una sorta di "accordo tra gentiluomini" che bandisce gli Egizi (considerati, comunque, troppo potenti grazie ai loro anacronistici carri) e limita il numero di elefanti. Le caratteristiche superiori, comunque, si pagano nella fase di creazione dell'esercito e, ad accrescere ulteriormente la complessità e la profondità di *Rome: Total War*, per ogni unità è previsto anche "l'acquisto" di esperienza e di equipaggiamenti migliori.

Sul campo di battaglia, non è certo sufficiente spedire le proprie truppe contro il nemico selvaggiamente. Ogni accortezza tattica, come attacchi sul fianco o alle spalle, aggiramenti con la cavalleria leggera e via dicendo, premia il generale in grado di sfruttarla. *Rome: Total War* su Internet ha senza dubbio conquistato uno spazio tutto suo.



Perdendo il comandante, il morale delle truppe ne risentirà.



I problemi di connessione non sono stati del tutto corretti.



LEGENDA VOTI
Scarichiamola a tutti i costi ★★★★★
Da non perdere se ci appassiona il genere ★★★★
Proviamoci se abbiamo una connessione veloce ★★★
Se abbiamo già scaricato tutto il resto ★★
Teniamocene alla larga ★

HALF-LIFE 2: SUBSTANCE

■ **Mod per** *Half-Life 2* ■ **Sviluppatore** xdiesp ■ **Genere** Sparatutto in prima persona
■ **Dimensioni** 33 MB ■ **Internet** http://ludus1942.ngi.it/indice.html

HALF-LIFE 2 NON É MAI STATO COSÌ SOSTANZIOSO!






Substance è una sorta di *Half-Life 2* anabolizzato: più nemici, più azione, più divertimento!

NEL DVD **LA forma e la sostanza: due qualità che, quando raggiungono contemporaneamente l'eccellenza, decretano il successo di qualsiasi progetto, videogiochi inclusi.**

A tal proposito, quale titolo è meglio di *Half-Life 2* nel coniugare una forma (grafica) da Oscar a una sostanza di prima qualità? Eppure, qualcuno ha criticato la presunta brevità e facilità del gioco targato Valve, sottolineando la mancanza di una modalità più "sostanziosa". Detto fatto. Con il Mod *Substance*, l'azione di *Half-Life 2* viene letteralmente elevata al quadrato, così come l'adrenalina pompata nelle vene del giocatore tanto coraggioso da provarlo. In effetti, *Substance* è un vero e proprio remix del titolo originale: non appena giunti a City 17 si capisce subito che il numero e la cattiveria dei nemici sono aumentati esponenzialmente, una sensazione che diventa certezza a Ravenholm, la famigerata città infestata dagli zombi (e non solo). L'assembramento di strider, antlion e avversari mostruosi in generale che *Substance* scatena sullo schermo consiglia un sistema piuttosto aggiornato per non soffrire problemi di frame rate. Sicuramente, però, i veterani di *Half-Life 2* saranno in possesso di un computer all'altezza, e se per caso qualcuno non lo fosse, esiste sempre la possibilità di abbassare il livello di dettaglio. Insomma, non ci sono scuse: chi si definisce appassionato di *Half-Life 2* deve assaporarne la vera *Substance*!

VERDETTO

Un sostanzioso remix di *HL 2*, consigliato ai veri "duri".

CITY OF LOST DREAMS

■ **Mod per** *Mafia* ■ **Sviluppatore** Cold Mod Team ■ **Genere** Azione ■ **Dimensioni** 16 MB ■ **Internet** http://cold.lostheaven.co.uk

È PROPRIO VERO, *MAFIA* NON MUORE MAI!

NEL DVD **SE avete completato il bellissimo *Mafia*, conservate tutti i salvataggi, perché rappresentano la chiave virtuale per entrare in *City of Lost Dreams*, la Città dei Sogni Perduti che un team di volonterosi ragazzi sta edificando con amorevole cura.**

Il Mod in questione rappresenta un'espansione della trama originale, che riparte esattamente da dove si era interrotta. Il giocatore si trova, così, nuovamente invischiato in azioni criminose, tanto più che la recente perdita d'influenza da parte della famiglia Salleri apre nuovi spiragli verso la conquista malavitosa di Lost Heaven. Il volto della città viene radicalmente alterato dall'installazione di *City of Lost Dreams*: nuove gang spuntano come funghi, veicoli mai visti schizzano per le strade e, soprattutto, inediti traffici criminali cominciano a prendere piede. Tra questi ultimi, meritano menzione le compravendite di auto rubate e di esplosivi, le scommesse sulle corse clandestine, nonché un blasfemo "capture the flag" all'interno di una chiesa! Per conoscere la lista di tutte le novità introdotte e delle nuove missioni disponibili nelle versioni successive del Mod, che man mano vengono distribuite, tenete d'occhio il DVD di GMC o consultate il sito dagli sviluppatori. Perché, come detto, *Mafia* non muore mai.

VERDETTO ★★★☆☆
Per ora, un Mod ambizioso costantemente in divenire.


Nostalgia per le sparatorie tra gangster e gli inseguimenti a bordo di auto d'epoca? *City of Lost Dreams* è un sogno che diventa realtà.



EUROPA BARBARORUM

Un bel giorno, Brian Bilek e il suo gruppo di appassionati hanno pensato che le imprecisioni storiche riferite alle fazioni barbariche di *Rome: Total War* andassero corrette. Ecco spiegata la genesi di *Europa Barbarorum*, un Mod che si propone di introdurre delle novità per quanto riguarda il sistema economico, gli equipaggiamenti e i territori del gioco in modalità single player (espandendo la mappa alla Scandinavia e all'India). Il team vanta tra i propri membri persino due storici. Per seguire lo sviluppo di *Europa Barbarorum*: http://forums.totalwar.org/vb/showthread.php?t=40486



IL FUTURO NELL'ARENA

CPL WORLD TOUR: INIZIA MALE L'AVVENTURA DEL NETGAMING A TAPPE, CON UNO STOP PER NEVE!

I SERVER DI GMC

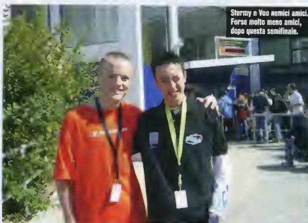
COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #5
213.140.8.217:27017
[GMC] - CounterStrike Source Server #6
213.140.8.217:27018
[GMC] - Half-Life2 - Deathmatch #1
213.140.8.218:27018

CALL OF DUTY
[GMC] - Call Of Duty Server #1
213.140.8.217:27960
[GMC] - Call Of Duty Server #2
213.140.8.218:27960

WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY
[GMC] - Enemy Territory Server #1
213.140.8.217:27970
[GMC] - Enemy Territory Server #2
213.140.8.218:27970

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it/) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

Problemi? Domande? Suggerimenti? Scrivete a gmcserver@futureitaly.it


Stermy n Voo nemici amici. Forse molto meno amici, dopo questa semifinale.

DIECI fermate. Dieci grandissime LAN. Dieci stati diversi. L'idea che anima il CPL World Tour terrà impegnati per quasi un anno organizzatori e giocatori di tutto il mondo, che cercheranno di spartirsi fama, gloria, ma soprattutto denaro, circa 1.000.000 dollari (avete letto bene un milione di dollari!), sfidandosi ai titoli più seguiti della Grande Rete.

Peccato che, questa volta, Giove Pluvio ci abbia messo lo zampino. Con grande rammarico di tutti, infatti, la prima tappa, che doveva tenersi a Istanbul (in Turchia) agli inizi di febbraio è stata rinviata (alla fine di marzo) perché una tempesta di neve ha bloccato l'aeroporto internazionale. Incredibile ma vero, una "Blizzard" ("tempesta" in inglese) ha remato contro i videogiochi, mentre l'altra avrebbe visto il consolidarsi del suo *Warcraft III* come strategico di punta di queste LAN itineranti.

I capricci degli elementi hanno bloccato persino gli aerei di alcuni organizzatori e quello della troupe di MTV USA, che seguirà tappa per tappa la manifestazione, con servizi ai limiti dello sportivo (verranno commentate alcune partite quasi in diretta, anche se ampio spazio verrà riservato ai videogiochi in generale e alle interviste ai giovani protagonisti).

Il volo dei Play.it era invece arrivato prima che il tempo cominciasse a fare i capricci, così come quello di moltissimi iscritti al torneo di *Painkiller*. La gara si è dunque svolta ugualmente (trasformandosi in una prova di qualificazione per la tappa spagnola di Barcellona) e ha decretato ancora l'olandese Voo quale vincitore, non senza qualche polemica. Nella semifinale contro il nostro Stermy, mentre Voo era sotto di 9 frag, il server ha misteriosamente scollegato il computer del primo e il suo avversario ha preteso di rigiocare la partita dall'inizio, anche se, dato che mancava poco tempo, sarebbe stata probabilmente vinta dal campione italiano. La richiesta è stata accettata e, in conclusione, Stermy ha perso la semifinale, arrivando poi terzo (e ricevendo "solo" 4.000 dollari di premio) dietro un Fatality in gran forma, giunto secondo.
A Stermy vanno, comunque, i nostri applausi. Il paladino del netgaming nazionale conferma, torneo dopo torneo, di essere la speranza più solida dei cyber-atleti tricolore.

La macchina del CPL World Tour si muoverà tra breve e, grazie a un'organizzazione all'altezza degli scopi prefissati (raggiungere sempre più persone, in nazioni diverse, utilizzando i videogiochi multiplayer come sport) e a una copertura da parte della televisione per i giovani più in voga del momento, sicuramente non potrà che stupire.

Siti di riferimento:
www.thecpl.com/league
www.cplworldtour.com


Il torneo di *Painkiller* ha visto il nostro Stermy finire al terzo posto.

LAN NOSTRANE PER TUTTI I GUSTI

Sperando che, in un futuro non troppo remoto, una delle grandi kermesse internazionali (che si stanno moltiplicando a vista d'occhio) tocchi anche il nostro Paese, ci si accontenta di alcuni tornei organizzati soprattutto per giocare e stare insieme ad altri appassionati di titoli online. Il 6, 7 e 8 maggio, si terrà la seconda edizione della Ogm ProGamers Arena (www.ogmlandivision.org), LAN che ha ricevuto parecchi consensi soprattutto presso la comunità di *CounterStrike*. Non mancheranno i più importanti clan italiani, che si spera offriranno il massimo spettacolo in tema di competizione. Dall'8 al 10 di aprile, invece, si tiene la terza edizione della Bologna L@N (www.anvi.it/bologna/index.php), organizzata da Anvi. I ragazzi di questa associazione, forti dell'esperienza accumulata in anni di militanza nei settore dell'allestimento, proporranno una tre giorni non stop di divertimento elettronico con una decina di tornei, compreso quello di *Tekken* per PS2. All'insegna dello svago, quindi, nell'attesa dei nostri tornei "seri", cioè quelli di qualificazione a ESWC e WCG.



WARCRAFT CHRONICLES

INIZIA UN LUNGO VIAGGIO MENSILE ALLA SCOPERTA DEI LATI PIÙ AFFASCINANTI DI *WORLD OF WARCRAFT*, IL NUOVO MMORPG TARGATO BLIZZARD.

QUALCHE INFORMAZIONE UTILE

Le lingue ufficiali di *World of Warcraft* sono l'inglese, il francese e il tedesco. Questo significa che tutte le Quest e i dialoghi con i personaggi non giocanti, nonché le voci dei menu, saranno in uno di questi idiomi. Ciò non toglie che, incontrando dei partecipanti italiani, sarà possibile parlare tranquillamente con loro nella lingua di Dante. Ricordiamo, inoltre, che, come succede per la maggior parte dei MMORPG, per giocare a *WoW* è necessario sottoscrivere un abbonamento, approfittando di una tra le seguenti tariffe:
12,99 euro per 1 mese di gioco;
11,99 euro al mese per 3 mesi di gioco;
10,99 euro al mese per 6 mesi di gioco.

SALUTE a voi, insulsi umani. Mi presento: sono Ualone, un guerriero Non Morto nato a Deathknell qualche settimana fa, e il mio obiettivo è ripulire Azeroth e dintorni da quella che amo definire "la feccia alleata".

Ok, in realtà ho anche un altro compito: guidarvi alla scoperta di quello che, per me, è un mondo pericoloso e malato, e per voi potrebbe rivelarsi un gioco meraviglioso. Sto parlando, naturalmente, di *World of Warcraft*.

Questo mese, voglio aiutarvi a comprendere l'importanza fondamentale del gruppo. Che sia più intelligente muoversi insieme a dei compagni d'avventura all'interno di ambientazioni popolate da mostri di ogni specie, lo capite sicuramente anche voi umanoidi. Ma non è certo questa la motivazione per cui vi consiglio di operare in sincronia con altri quattro amici. Il punto è che giocare in gruppo è più divertente, fidatevi. Affinare le tecniche di collaborazione tra i cinque membri del party dà una soddisfazione incredibile e il bello è che tale soddisfazione la si può pure condividere. Scendiamo un po' più nel dettaglio. Vi descriverò i componenti del gruppo che sono solito frequentare: tutti valorosi avventurieri della gilda chiamata Kaiba.

UALONE – IL GUERRIERO (WARRIOR). Ualone sarei io. Mi chiamano così (U-Alone, ovvero Tu-Da-Solo), perché mi dicono sempre: "Contro i mostri devi andarci tu, da solo". Il mio compito, che poi è quello del guerriero in gruppo, sta nel fare il cosiddetto "tank", ovvero colui che provoca e tiene a bada i mostri subendone i danni grazie alla propria possente armatura, mentre gli altri membri del team li colpiscono fino a ucciderli.

LUN – LA LADRA (ROGUE). Mi piace questa ragazza. Non c'è ladro in tutta Azeroth che sappia sfruttare le proprie abilità meglio di Lun. È in grado di infliggere una quantità spropositata di danno fisico agli avversari e, spesso, anche di sostituirmi nel mio ruolo di tank quando i mostri affrontati sono in sovrannumero. Nell'esplorazione di dungeon e castelli, inoltre, la sua capacità di passare inosservata al nemico, grazie all'abilità Stealth, risulta fondamentale per pianificare i combattimenti.

ELIMARAS – IL MAGO (MAGE). Il ragazzo sta crescendo bene. Non capisco niente di arti magiche e diavolerie simili, ma devo dire che risultano veramente utili in combattimento. Mi fa anche ridere quando trasforma in pecora un avversario, così da farci rimanere sempre in superiorità numerica. E le sfere di fuoco che scaglia dalle mie spalle fanno veramente male, a giudicare da come diminuisce l'energia degli avversari sotto i miei occhi.

TRIOD – LO STREGONE (WARLOCK). È l'unico Orco che abbiamo in gruppo e puzza più di noi quattro cadaveri messi insieme. In compagnia del mago e del prete, se ne sta nelle retrovie a sparare robe magiche sui mostri, ma ogni tanto manda avanti una delle creature che si porta appresso (dice che le evoca lui). È un tipo strano, ma sa il fatto suo. A differenza del mago e del prete, infatti, non costringe me e Lun a fare i salti mortali per togliergli i mostri di dosso.

SANAI – IL PRETE (PRIEST). Mio padre Froge, prima di morire con la chiusura della Beta Europea, mi ha lasciato un insegnamento fondamentale: "Fatti amico un prete." Quanto aveva ragione!

COSMOS E THOTTBOT

Problemi con l'interfaccia di *World of Warcraft*? La barra delle abilità è già strapiena e non sapete dove piazzare le nuove magie o mosse appena acquisite? Un gruppo di appassionati ha realizzato un eccellente add on in grado di migliorare diverse caratteristiche dell'interfaccia di *WoW*. Il nome del programma è Cosmos, si può scaricare gratuitamente dal sito www.cosmosui.org ("pesa" fino a 1,5 MB, secondo le versioni) e va aggiornato (grazie anche a una procedura automatica, attivabile nelle opzioni dell'eseguibile) ogni volta che Blizzard pubblica una nuova patch per *WoW*. Oltre ad aumentare notevolmente il numero di barre in cui è consentito piazzare a proprio piacimento abilità, colpi speciali e magie, Cosmos offre un maggior livello di approfondimento sulle Quest in corso, un più veloce saccheggio (Loot) dei corpi e tante altre utili possibilità. Giocando con Cosmos attivo, inoltre, c'è modo di contribuire a quell'enorme database su *World of Warcraft* che risponde al nome di ThottBot (www.thottbot.com), grazie al quale trovare ogni tipo di informazione relativa a oggetti, personaggi non giocanti, Quest e luoghi del MMORPG Blizzard.

Non so proprio cosa riusciremmo a fare, senza questo vecchio pazzo. Con lui alle spalle, la mia forza vitale non si esaurisce praticamente mai. Certo, è pur sempre un Non Morto e un Kaibano, per cui, appena può, mena le mani. E bisogna tirarlo fuori dagli impicci. Ma lo si fa più che volentieri.

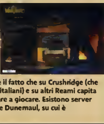
Vi è venuta voglia di creare un gruppo? Se sì, postate le vostre avventure di gruppo sul forum di GamesRadar (**forum.gamesradar.it**). Non è escluso che se ne parli in questa pagina.





Affrontare le avventure in gruppo è utile e spassoso.

DOVE GIOCANO GLI ITALIANI?



Nella notte tra il 10 e l'11 febbraio, in una fantastica veglia vissuta da tutti i fortunati possessori di una copia di *World of Warcraft*, le principali gilde italiane si sono riunite online per decidere un posto unico dove giocare insieme. La scelta è ricaduta sul server PvP Crushridge. Manco a dirlo, il Reame si è subito rivelato essere uno dei più popolati, forse anche per la concentrazione di italiani, e fa parte di una lista di server su cui Blizzard sconsiglia di creare nuovi personaggi. Se siete interessati a *World of Warcraft*, quindi, tenete in seria considerazione il fatto che su Crushridge (che potrebbe attirarvi per l'eventualità di incontrare giocatori italiani) e su altri Reami capita di incappare in code anche piuttosto lunghe prima di iniziare a giocare. Esistono server molto meno popolati, per esempio Zenedar, Dragonmaw e Dunemaul, su cui è consigliabile creare nuovi personaggi.

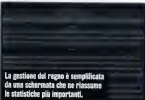
MONDI VIRTUALI

I CINQUE PILASTRI DEL FUTURO

***THE FIVE PILLARS* È UN INSOLITO GIOCO ONLINE, AMBIENTATO IN UN REMOTO FUTURO POST-APOCALITTICO, MA PERMEATO FORTI ELEMENTI FANTASY.**

PIU' O MENO IN ITALIANO...

***The Five Pillars* può essere giocato in varie lingue, tra cui l'italiano. Si tratta di un evento benvenuto, considerando la tendenza dei titoli online a essere principalmente in inglese. Vale la pena di notare, però, che a tratti ci si imbatte in frasi adattate in modo violentemente maccheronico (tipo "your Allineamento") Inoltre, non tutta l'interfaccia è stata tradotta e, al momento in cui scriviamo, l'unica versione della guida online cui si è liberi di accedere è in inglese. *TFP* presenta, comunque, anche interfacce in francese, spagnolo, tedesco, norvegese, portoghese e olandese.**


La gestione del regno è semplificata da una schermata che ne riassume le statistiche più importanti.


Ogni stregone può crescere in potenza in cinque diversi campi della magia, contraddistinti da un colore e da un tipo di terreno.

SIAMO in un futuro imprecisato. La Terra è stata devastata da una guerra catastrofica, ma dalle ceneri ha saputo risorgere una nuova generazione di persone in grado di attingere alle energie magiche naturali.

Ora, questi "Maghi" sono impegnati in una sanguinosa contesa per il controllo del pianeta, e noi, nei panni di uno di loro, dovremo decidere il modo migliore per sviluppare la nostra potenza e pianificare le strategie necessarie per sbarazzarci dei rivali.

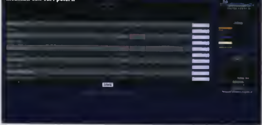
The Five Pillars è un complesso titolo online di strategia, con un pizzico di gioco di ruolo. Per partecipare non è necessario scaricare alcun client: tutte le attività del nostro mago vengono gestite attraverso il browser di Windows. Iscriversi, inoltre, è completamente gratuito.

La partita inizia con la creazione del personaggio. Essenzialmente, dobbiamo decidere il suo nome e da quale tipo di potere mistico egli tragga la sua forza: Antico (Magia Nera), Selvaggio (Magia del Fuoco), Piano (Magia Bianca), Elementale (Poteri della Psiche) o Naturale (Magia Druidica). Se questa classificazione ricorda quella di un famoso gioco di carte collezionabili... beh, non pensiamo che sia un caso!

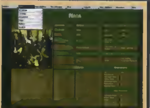
L'azione si svolge a "turni"; ogni volta che iniziamo a giocare dobbiamo decidere a quale server collegarci e tale scelta, a sua volta, ci dirà se possiamo eseguire un turno ogni cinque o dieci minuti (in alcuni server, l'azione è più frenetica). In un segmento di gioco, il computer compie automaticamente diverse operazioni, come calcolare quante tasse ricaviamo dalle terre sotto il nostro controllo, quanta energia magica esse ci danno, ed eventuali variazioni nella loro popolazione. Dal canto nostro, saremo liberi di gettare incantesimi, ricercarne di nuovi, costruire fortificazioni, erigere edifici, esplorare nuovi territori e muovere guerra ad altri incantatori.

The Five Pillars è un titolo complesso, ma estremamente profondo e gratificante da giocare. Per quanto l'interfaccia utente non consenta di accedere a mappe dettagliate, lo spirito è quello di una versione "browser-only" di classici di strategia come *Master of Magic* o lo stesso *Civilization*. Alcuni elementi non sono ancora propriamente calibrati e, a tratti, il gioco tradisce le proprie origini amatoriali (le immagini delle unità sono talvolta "riciclate" da altri titoli più famosi), ma la competizione è furiosa e le strategie di sviluppo del regno diverse e variegate.

GIOCHI COMPUTER


Il "Mercato Magico" consente di acquistare oggetti incantati con vari poteri.

SPESE MILITARI



Oltre a magie più o meno potenti, i maghi schierano unità militari di vario tipo. Le truppe sono legate a un tipo di potere arcano: ogni incantatore può reclutare senza problemi quelle del genere di potere che egli detiene (per esempio Antico o Elementale), mentre deve usare incantesimi particolari per evocare armate legate a generi di magia diversi. Schierare un gruppo di unità richiede una spesa in denaro fissa per turno, in base alla loro forza. Un esercito troppo numeroso, quindi, dissanguerà economicamente un regno anche senza mai entrare in battaglia. D'altro canto, certe creature davvero potenti faranno la differenza negli scontri con altri maghi, mentre non bisogna sottovalutare il fatto che alcune di esse saranno in possesso di incantesimi da battaglia in grado di sommarsi ai nostri.

ONLINE CON [GMC]KEVORKIAN

Ehi Kevo,
sono Outlander999 del forum GamesRadar. Ho visto che qualcuno ha ucciso l'Uomo con la Valigetta di *Half-Life 2* (su GMC di febbraio); per par condicio, ho fatto fuori l'esimio dottor Betruger, appena dopo l'inizio di *Doom 3*. Così, perlomeno, non potrà scocciarmi quando giungerò all'Inferno e affronterò il Bue Bipede Finale. Divertente, no?
Saluti.

Outlander999

Spassoso invero, Out (tu abbrevi il mio nome, io abbrevio il tuo – è una questione di giustizia). Ho sempre apprezzato molto la creatività in queste cose, lo ammetto, e adesso partirei a raccontare qualche aneddoto sui miei tentativi di ammazzare Shodan in *System Shock* molto prima del previsto, se non fosse che non sono altrettanto divertenti. Però, ti e vi rivolgo una richiesta: quando riuscite in queste missioni impossibili (o semplicemente immorali), scrivetemi anche come l'avete fatto – magari qualcun altro desidera ripetere l'impresa...

Ave o Supremo Imperatore Del Mondo (ti piacerebbe)!
Scrivo per chiederti una cosina riguardo *World of Warcraft*. Come faccio a giocare in un altro reame senza dover per forza ricreare il mio personaggio? Adesso ho un mago e mi avventuro su Terenas, ma non ci sono italiani!
Per favore, aiutami e io ti porterò parecchi voti, se mai dovessi candidarti quale Imperatore.

DocLuca

DocLuca, innanzitutto una precisazione: non mi candiderò come Imperatore. Lo diventerò prendendo il potere con mezzucci vari e mano pesante, e quando lo verrete a sapere sarà già troppo tardi. Quindi, del tuo voto non me ne faccio assolutamente nulla. In compenso, c'è sempre bisogno di sgherri e carne da cannone, e ti garantisco una bella uniforme e tanto, tanto divertimento. Detto questo, *World of Warcraft* sembra soffrire dello stesso limite di praticamente tutti gli altri MMORPG, cioè l'impossibilità di trasferire i personaggi da un reame/shard/universo all'altro. In alcuni casi, gli sviluppatori si sono accorti del numero di richieste e hanno inserito tale libertà (a pagamento, di solito), ma fonti bene informate mi assicurano che, alla domanda "permetterete mai il cambio di reame", quelli di Blizzard hanno risposto con una pernacchia e una sonora risata. Ciò non esclude, naturalmente, che cambino idea in futuro. Però, si parla di mesi o forse anche anni... Piuttosto, fossi in te, deciderei in fretta se imparare bene l'inglese (o qualunque altra lingua parlino su Terenas) oppure se rifarmi un personaggio da un'altra parte. A proposito, hai provato a dare un'occhiata a pagina 53?

Molto onorevole Kevorkian,
mi spieghi perché il panorama multiplayer in Italia è così desolato? Abbiamo la Banda Larga, tanti computer, dei clan fenomenali e capaci di farsi notare a livello internazionale, eppure, se provo a fare un giro tra i server dei giochi che ho, trovo tutti i tedeschi che voglio, ma di italiani nemmeno l'ombra. Mi sai dare una spiegazione o devo pensare che ci sia un complotto mirato a farmi abbandonare il multiplayer?

Lagrange Calvert

**No, Lagrange. Non avresti mai dovuto menzionare il complotto, per nessuna ragione! Ora loro sanno che tu sai e verranno a prenderti a casa, poi condurranno su di te degli esperimenti misteriosi! Vediamo se riesco a distrarne l'attenzione inventandomi una spiegazione su due piedi...
Allora, secondo me, all'origine della situazione ci sono due fattori. Il primo è quello che mi piace chiamare "coefficiente *CS*": i server sono vuoti perché una percentuale imbarazzante di giocatori preferisce passare le giornate a ripetere "ASD" e "LOL" nascosto dietro una cassa – e *CounterStrike* offre precisamente questo. Negli altri casi, si rischia addirittura di dover combattere, cosa che non può assolutamente essere tollerata.
Il secondo elemento che ci ha portato dove siamo adesso è stato il proliferare di server privati: al di fuori dei tornei e delle manifestazioni più o meno ufficiali, i membri dei clan più quotati sono praticamente scomparsi dai server normali, preferendo lo stile "sono un professionista, quindi mi alleno privatamente, perché non mi voglio mischiare con i pivelli". Il fatto che, nelle rare occasioni in cui compaiono, si limitino a bastonare i novellini e andarsene ridendo, inoltre, non fa altro che rinforzare il coefficiente *CS*; questo, a sua volta, spinge i giocatori migliori a starsene rintanati nei loro server, perché tanto fuori non c'è nessuno.
Ecco, questa è una possibile spiegazione – totalmente campata in aria e priva di qualunque dato a sostegno, ma piuttosto ragionevole. Chissà se sarà sufficiente a scampare al complotto.**


Chi è il genio del male, ora, carissimo dottor Betruger? Come se la caverà ad aprire la porta per l'Inferno da morto?

LA RICETTA DEL DOTTORE



**Eccoci qua – l'aria è tersa, gli uccellini cinguettano come è loro consuetudine e i miei lettori persistono nel leggere questa pagina (appunto), senza però rispondere alle interessantissime domande del mese che pongo. A questo punto, mi sorgono delle perplessità: non è che i miei quesiti vi risultano imbarazzanti in qualche modo? Oppure non li formulo in modo corretto? O magari, semplicemente, non vi sembrano interessantissimi (come invece sono, sottolineo)?
Nel dubbio, vi invito a mettervi nei miei panni: provate a suggerirmi qualche "domandona" alla quale vorreste che gli altri lettori rispondessero, e inviatemela a gmc.kevorkian @futureitaly.it. Magari, così avremo più fortuna...**


Come quando si compra una casa, bisognerebbe fare attenzione anche quando si sceglie un reame in *World of Warcraft* – i vicini non sono facili da cambiare.

PARIAH

Dopo *Half-Life 2* c'è ancora vita nel genere degli sparatutto in prima persona? Secondo Digital Extremes, decisamente sì.


Circa l'80% delle ambientazioni vedrà il protagonista agire all'aperto. Il design degli scenari è assai promettente.


I mezzi di locomozione potranno essere impiegati sia per esplorare il territorio, sia per attaccare gli avversari.



SEBBENE quello degli sparatutto in prima persona possa sembrare un genere estremamente semplice, in realtà gli elementi da curare in fase di sviluppo sono veramente moltissimi.

Durante un'intervista rilasciataci da Manuel Llomas (una delle "teste pensanti" di Digital Extremes) appena dopo la presentazione di *Pariah*, abbiamo provato a capire quali siano le priorità per un team di sviluppo nel momento della realizzazione di un ambizioso esponente del genere. Manuel Llomas è stato piuttosto esplicito: "Il comparto grafico, senza dubbio, è l'elemento su cui le attenzioni dei giocatori si concentrano istintivamente, ma la cura per questo aspetto non deve essere una scusante per centellinare gli sforzi in merito alla trama e al comparto sonoro. In realtà, comunque, in Digital Extremes siamo convinti che l'elemento più importante sia l'arsenale a disposizione, che deve essere ampio, complesso eppure immediatamente gratificante".

"LA TRAMA SARA' A META' STRADA TRA LA FANTASCIENZA E IL THRILLER"

Nemmeno a dirlo, in effetti, è stato proprio il campionario di fucili, mitragliatori e lanciarazzi a disposizione di Jack Mason (ovvero l'alter ego del giocatore, un medico disgraziatamente coinvolto in vicende decisamente più grandi di lui) ad attirare la nostra attenzione in *Pariah*. Le armi selezionabili saranno solamente otto, ma in realtà, grazie a un profondo sistema di potenziamento, questa manciata di strumenti bellici si trasformerà in un vero e proprio arsenale. Per mezzo di specifici "power-up" disseminati nelle ambientazioni (chiamati Weapon Energy System), riusciremo a regalare tre diversi upgrade a ciascuna delle armi cui avremo accesso, modificando di fatto non solo la potenza di fuoco o la velocità di ricarica, ma addirittura la tipologia di proiettili esplosi.

CREATORE DI MONDI

Tra i tanti elementi distintivi di *Pariah* è impossibile non citare lo straordinario editor dei livelli, un vero e proprio "gioco nel gioco". Nella incarnazione per PC, questo editor sarà disponibile in due versioni, intese a soddisfare gli utenti più o meno esperti. Da quanto abbiamo visto finora, Digital Extremes è riuscita nell'impresa di sviluppare un editor complesso, ma al tempo stesso di facile utilizzo. Non è un caso, infatti, che la versione "semplificata" sia addirittura stata abbinata all'edizione Xbox del titolo.



Attorno a questa intrigante libertà decisionale orbita anche la facoltà di impiegare l'arsenale in maniera creativa, sfruttando non solo le armi, ma anche i veicoli "parcheggiati" nel bel mezzo delle ambientazioni.

Oltre alla modalità principale, che ci vedrà ingarbugliati in un racconto a metà strada tra il più classico dei film di fantascienza e il più dinamico dei thriller, *Pariah* vanterà un'esplosiva sezione riservata agli scontri in multiplayer e un enorme editor di mappe e scenari (anche questo riservato esclusivamente alla creazione di ambientazioni per scontri per più giocatori). A tutti gli effetti, è l'ennesima conferma della vivacità del team di sviluppo, in passato già al lavoro sul primo *Unreal* e sulla serie *Unreal Tournament*.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: PARIAH

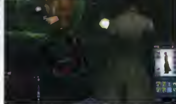
Casa: Hip Interactive
Sviluppatore: Digital Extremes
Genere: Sparatutto in prima persona
Requisiti di sistema: P4 1,8 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB
Internet: www.pariahgame.com
Nei negozi: Primavera
Perché aspettarlo: Gli sparatutto in prima persona, dopo il secondo capitolo di *Half-Life*, non sono più gli stessi. *Pariah* sembra in grado di remixare gli elementi caratteristici del genere, così da offrire nuovi spunti di gioco.

THE MATRIX ONLINE

Tutto inizia con la scelta di una pillola colorata. E subito dopo, la realtà non è più la stessa...



Alcuni scorci di MegaCity sono davvero suggestivi, a dispetto dell'ambientazione urbana.





I giocatori di livello più alto sono spesso vestiti in modo molto appariscente.

L'andamento qualitativo dei videogiochi legati all'universo di "Matrix" sembra destinato a invertire la rotta, dopo il discusso *Enter The Matrix* di Atari, grazie al sodalizio tra Sega, Warner Bros. e Monolith, intenzionate a disturbare la "triade" *World of Warcraft*, *EverQuest II* e *Final Fantasy XI*, attualmente ai vertici del genere MMORPG (i giochi di ruolo multiplayer basati su mondi online persistenti).

La trama alla base di *The Matrix Online* prende avvio dagli ultimi avvenimenti narrati al cinema, disegnando uno scenario di tregua tra umani e "macchine", con tre fazioni intenzionate a non farla durare a lungo (Machines, Merovingian e Zion). Il gioco è ambientato nella Matrice e, precisamente, nella solita anonima città chiamata MegaCity, metafora delle sempre più massificanti metropoli occidentali.

Quartieri multirazziali, zone industriali, grattacieli di lusso e palazzi diroccati: la Matrice è esattamente come ce la ricordavamo. Grazie alla versione beta, già disponibile per un numero limitato di "collaudatori", possiamo anche raccontarvi qualcosa della giocabilità, che appare l'aspetto più interessante e in grado di soddisfare le aspettative dei più scettici. Contrariamente a quasi tutti i MMORPG in circolazione, *The Matrix Online* non costringe il partecipante ad abbracciare un solo "stile", legando per sempre il proprio personaggio a una classe, ma lo inquadra piuttosto in una filosofia di vita, inserita in un contesto politico mutevole e incerto. Proseguendo nelle missioni è quindi consentito modificare, di volta in volta, le abilità dell'alter ego (in fin dei conti, si tratta di un "programma" e non di un individuo in carne e ossa) in base alle proprie esigenze o a quelle della squadra con cui si gioca.

"IL PERSONAGGIO NON SARA' LEGATO PER SEMPRE A UNA CLASSE"

Il sistema di combattimento prevede due approcci: dalla distanza (con armi da fuoco e attacchi "informatici") o in corpo a corpo. Gli scontri avvengono in tempo reale, ma è necessario attendere che ogni arma (sia un fucile, un'arte marziale o un virus) si "ricarichi" per riutilizzarla. Quando si attacca dalla distanza è anche possibile darsi alla fuga, nel caso il nemico si riveli più duro del previsto, magari sfruttando qualche abilità temporanea come la super-corsa e il super-salto. Al momento, i duelli ci sono sembrati più vari e divertenti della media, ma soprattutto connotati da un elevato tasso di spettacolarità. Il motore grafico utilizzato da *The Matrix Online* mostra chiaramente la mano esperta di Monolith, pur dimostrandosi particolarmente assetato di risorse hardware. Da notare il bollino ATI, all'avvio del gioco, che lascia presagire una migliore ottimizzazione per le schede video di questo costruttore.



PROGRAMMI IN LOTTA

Oltre ai normali scontri contro le entità controllate dal computer, che avverranno solitamente nel contesto di missioni legate alla trama, sarà consentito anche ingaggiare duelli tra singoli personaggi (il cosiddetto Player Vs. Player) e tra gruppi, fino a un massimo di otto elementi, sia nel mondo del gioco, sia nell'universo parallelo chiamato Archivio. Quest'ultimo sarà una sorta di arena per il PvP, dotata di tre basi operative per ciascuna fazione in lotta, all'interno delle quali non sarà possibile combattere. In ogni caso, la morte del proprio alter ego nella Matrice non sarà da considerarsi un dramma, dal momento che si "rinascerà" in fretta con l'unica penalità di un leggero stato di shock e debolezza, che svanirà con il tempo.



ISTANTANEA SU: THE MATRIX ONLINE

Casa: Sega/Warner Bros.
Sviluppatore: Monolith
Genere: MMORPG
Requisiti di sistema: P4 1,4 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB, connessione a Internet
Internet: http://thematrixonline.warnerbros.com
Nei Negozi: Primavera 2005
Perché aspettarlo: Gli appassionati dei MMORPG troveranno tante idee originali e i fan di "Matrix" potranno finalmente giocare qualcosa di valido ispirato alle gesta dei propri beniamini.

VOGLIO ESSERE NEO

Nessun giocatore potrà interpretare un personaggio della trilogia cinematografica del calibro di Neo o Morpheus (che saranno, comunque, tra le figure chiave della trama). In compenso, si riuscirà a diventare "famosi" tra gli altri utenti e a capeggiare una fazione.

SPACE HACK

Le biosfere sono la grande speranza dell'umanità, sempre che non finiscano nelle mani degli alieni...


La rotazione dell'inquadratura si controlla agevolmente mediante la rotellina del mouse.

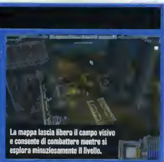




Il teletrasporto è il principale mezzo di spostamento all'interno della biosfera.

LA RETTA VIA

Dopo aver sbloccato gli obiettivi delle numerose missioni dialogando con i personaggi, Space Hack dovrà partire per l'esplorazione dei livelli in cui saranno nascosti gli oggetti che gli permetteranno di raggiungere la navicella di salvataggio. Per non perdere la bussola durante le escursioni fuori dalla sua biosfera, il protagonista farà affidamento su una mappa olografica, che grazie alla sua trasparenza, potrà essere visualizzata senza interferire con lo sviluppo dell'azione di gioco.


La mappa lascia libero il campo visivo e consente di combattere mentre si esplora minuziosamente il livello.

ISTANTANEA SU: SPACE HACK

Casa: FX Interactive
Sviluppatore: Rebelmind
Genere: Gioco di ruolo/ Azione
Requisiti di sistema: P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 500 MB su disco fisso
Internet: www.power-up.it
Nei Negozi: Primavera
Perché aspettarlo: *Space Hack* è la dimostrazione che il mix tra gioco di ruolo e azione funziona anche fuori dai canoni del fantasy. Il sistema di gestione dell'inventario non particolarmente complesso e l'interfaccia grafica intuitiva sono una garanzia di giocabilità anche per chi, normalmente, non si cimenta con le meccaniche dei GdR

GRAZIE alla combinazione tra gli elementi propri dei titoli d'azione e le complesse meccaniche dei giochi di ruolo, la serie *Diablo* ha riscosso negli anni un notevole successo tra gli appassionati.

Uno dei pochi motivi per cui si può restare indifferenti al fascino del titolo di Blizzard è l'ambientazione fantasy. Se non si hanno in simpatia demoni e magie, è difficile lasciarsi coinvolgere dalla sua spettacolare atmosfera. In questo caso, si rende necessario partire alla ricerca di scenari alternativi, che siano in grado di inserire in un contesto differente le medesime meccaniche di gioco. Sondando il terreno della fantascienza, ci si imbatterà in *Space Hack*, un "action GdR" creato da Rebelmind e distribuito sul mercato italiano al prezzo di 19,90 euro.

Il prologo dipinge in maniera credibile il futuro della nostra specie. La situazione sulla Terra è ormai diventata insostenibile a causa della sovrappopolazione e l'umanità è stata costretta a cercare nuovi mondi da colonizzare. Per i viaggi interstellari sono state progettate astronavi gigantesche, che hanno la capacità di trasportare numerose biosfere. Si tratta di microcosmi costruiti a misura d'uomo, che una volta sganciati su un pianeta sono in grado di garantire il sostentamento dei "passeggeri" mentre questi si occupano di assumere il controllo del territorio.

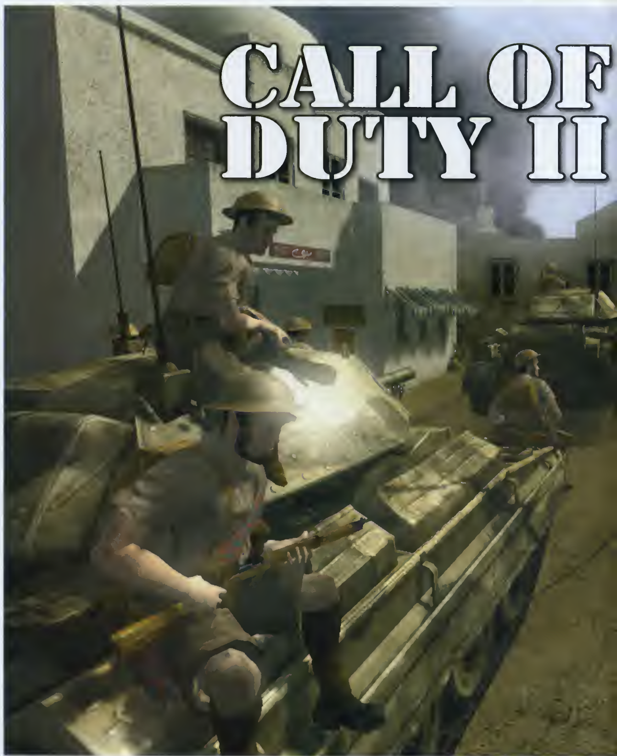
"SI INCROCERANNO LE ARMI CON 40 SPECIE EXTRATERRESTRI"

La vicenda narrata in *Space Hack* parte da questa prospettiva, arricchendola con l'immancabile colpo di scena. L'astronave Maximus XV viene infatti risucchiata dalla Nebulosa Nera e attaccata da misteriose creature aliene. Una dopo l'altra, le biosfere cedono agli assalti delle forze del male... Tutte, tranne quella in cui si trova l'ex-ufficiale dell'esercito terrestre, il valoroso Space Hack. Inizia, così, la complessa lotta per la sopravvivenza, che porterà i giocatori a incrociare le armi con 40 specie extraterrestri, nel tentativo di raggiungere la navicella di salvataggio e riconquistare la libertà. Il protagonista sarà in grado di interagire e dialogare con i personaggi presenti nel gioco e di sfruttare a proprio vantaggio le loro abilità. Inoltre, si avvarrà di uno speciale sistema di ologrammi, con cui generare immagini tridimensionali di se stesso per ingannare e, in alcuni casi, persino per attaccare i nemici.

Le operazioni di combattimento si svolgeranno in tempo reale e detteranno un ritmo che il giocatore sarà in grado di gestire grazie all'interfaccia grafica particolarmente intuitiva. Molto efficace risulta anche la traduzione in italiano, che già nella versione da anteprima ci ha permesso di apprezzare l'eccellente doppiaggio dei personaggi.

A questo si aggiunge un motore grafico capace di generare e muovere con fluidità un mondo tridimensionale articolato su cinque scenari differenti, tra cui basi spaziali, deserti sabbiosi e terre di ghiaccio.




CALL OF
DUTY II

INFINTY WARD SVELA IN ESCLUSIVA A GMC I PRIMI SEGRETI SUL SEGUITO DEL TITOLO CHE HA RIDEFINITO IL MODO DI CONCEPIRE GLI SPARATUTTO 3D AMBIENTATI NELLA SECONDA GUERRA MONDIALE.



I Topi del Deserto entreranno in azione in Nord Africa, contro l'Afrika Korp di Rommel.

DAL debutto nei negozi di *Call of Duty*, avvenuto quasi due anni fa, sono apparsi diversi sparatutto ispirati alla Seconda Guerra Mondiale. Nonostante ciò, il titolo di Infinty Ward viene considerato tuttora la pietra di paragone per questo genere.

Molte delle caratteristiche che oggi riteniamo scontate in uno sparatutto 3D militare sono apparse proprio nel primo *CoD*, come il fischio e la vista "appannata" dopo un'esplosione o il famoso "ironsight" (la visuale di mira lungo la canna dell'arma). Ciò che nessun altro titolo è riuscito a ricreare è il taglio "epico" dei campi lunghi, in cui ci si sentiva parte di un'azione più grande. Sotto questo aspetto, il livello di Stalingrado è rimasto imbattuto; subito dopo lo sbarco, risalita la prima collina, si osservavano decine e decine di compagni d'arme che scalavano l'altura, chi lanciando granate, chi correndo, chi venendo inesorabilmente falciato.

Lo scopo prefissato per *CoD II* è di ripetere il miracolo, aggiungendo una maggiore libertà per il giocatore. Secondo il team di programmazione capitanato da Grant Collier, il primo *CoD* era troppo lineare e governato da "script" preparati a tavolino da Infinity Ward. Il nuovo approccio è quello di piazzare una serie di obiettivi in una missione, e poi lasciare decidere all'utente come affrontarli e in che ordine. Secondo Thaine Lyman, executive producer di *CoD II*, "Il giocatore affronterà un campo di battaglia aperto. Non sarà ancora un *Grand Theft Auto – Secondo Guerra Mondiale*, ma molto di quanto nel primo *CoD* era predeterminato ora verrà gestito direttamente dall'Intelligenza Artificiale, che governerà le azioni dei soldati presenti sul campo". L'idea è di consentire soluzioni differenti al medesimo problema: potrete scegliere di distruggere una serie di fortini nemici uno dopo l'altro, quindi con assalti frontali, oppure tentare di colpirli con una manovra sul fianco, preferendo un approccio meno violento e più silenzioso.

Un esempio lo abbiamo constatato nella missione che si svolge nei pressi di Toujane, in Tunisia, che fa parte della campagna britannica nel 1943. Vi verrà ordinato di scortare dei carri armati Crusader nel delicato attraversamento di una piccola cittadina, dove le imboscate si rivelerebbero fatali per dei tank non supportati da fanteria. Durante la battaglia, i vostri commilitoni reagiranno a quello che succederà loro attorno senza alcun tipo di script, ma solo affidandosi alla propria materia grigia (artificiale). Li abbiamo sentiti urlare frasi del tipo: "Attenzione alla finestra al secondo piano!", oppure: "Dietro quel carro distrutto, a sinistra!", ed effettivamente c'era un nemico alla finestra, e un altro appostato dietro il tank. Anche i tedeschi grideranno come dei



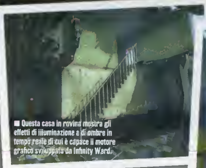
I soldati britannici entrano a Toujane, nello splendore del loro no[illegible] map. Infinity Ward sta cercando di dare una profondità "pazzesca" ai militari presenti nel proprio gioco.

IL MULTIPLAYER IN COD

Al momento, Infinity Ward ha resistito alle nostre domande incalzanti, e non si è lasciata scappare un solo indizio sul fronte delle opzioni multigiocatore. Sappiamo, però, che *Call of Duty II* avrà il multiplayer e che, secondo lo stesso presidente di Infinity Ward, Grant Collier, non ci pentiremo per l'attesa!

TRE SOLDATI, ANZI, QUASI QUATTRO

***Call of Duty II* è il seguito "naturale" del fantastico sparatutto 3D che nel 2003 ha fatto gridare al miracolo, rinnovando un genere che pareva aver già detto tutto con *Medal of Honor*. Seguendo la via tracciata dal proprio predecessore, anche in *Call of Duty II* vedrete la Seconda Guerra Mondiale non solo attraverso un singolo paio di occhi, come accade nella maggior parte dei titoli di questo genere, ma impersonando a turno più militari impegnati su diversi fronti. Inizierete nei panni del soldato Vassili Ivanovich Koslov, dell'Armata Rossa, che combatterà a meno di 30 chilometri dal centro di Mosca per difendere la capitale dall'odiato nemico. Per quanto riguarda lo Zio Sam, sarete il caporale Bil Taylor, del Secondo Battaglione Ranger (la stessa unità di cui fa parte il protagonista di "Salvate il Soldato Ryan" – potete quindi aspettarvi uno sbarco a Omaha!). Sua Maestà Britannica sarà rappresentata dal sergente Davis, al servizio di Montgomery e della sua Ottava Armata, impegnata a contrastare con ogni mezzo le truppe dell'Asse di Rommel nell'Africa del nord. Dovrebbe esserci, poi, un secondo britannico nel gioco, un comandante scozzese di carri armati.**



Questa casa in rovina mostra gli effetti di illuminazione e di ombre in tempo reale di cui è capace il motore grafico sviluppato da Infinity Ward.



dannati, indicando dove saranno i loro nemici e cercando di farsi udire sopra il fragore del campo di battaglia.

Infinity Ward sta costruendo un vero e proprio "motore di dialoghi", che governerà le reazioni e le urla sia degli Alleati, sia della parte avversa: il terreno di scontro sarà spesso un caos infernale, dove polvere e granate fumogene renderanno molto difficile capire cosa starà succedendo intorno a voi. Steve Fukuda, designer di livelli, sottolinea che la maggior parte delle mappe di *Call of Duty II* non sarà affatto lineare: non esisteranno semplicemente un "inizio" e una "fine" collegati da un "corridoio" più o meno esplicito, bensì verrete proiettati in un complesso e realistico teatro di battaglia.

Call of Duty II introdurrà un altro radicale cambiamento rispetto al predecessore: questa volta, potrete decidere di saltare da un'azione all'altra. Non dovrete più seguire una campagna dall'inizio alla fine, né preoccuparvi di rimanere "bloccati" in una sortita particolarmente ostica. Sarete liberi di scegliere se alternare le missioni tra i quattro personaggi principali, oppure se intraprenderle cronologicamente, un anno dopo l'altro, dal 1941 al 1945, balzando da un capo all'altro del mondo. I due protagonisti britannici (l'inglese e lo scozzese) saranno coinvolti nello scenario inedito di *Call of Duty II*, ovvero il Nord Africa. I ragazzi di Infinity Ward si sono recati sul posto e hanno fotografato letteralmente ogni duna, buca e casa nelle vicinanze delle battaglie che verranno riprodotte in questo nuovo scenario. Per sottolineare al massimo la novità (almeno per *CoD*), i programmatori ci hanno fatto testare proprio una missione di questo teatro, in cui i Topi del Deserto britannici hanno dato del filo da torcere agli Afrika Korp di Rommel. Lo scenario era la già citata Toujane e l'obiettivo consisteva nell'eliminare tre diverse postazioni di mortai "88".

Entrerete nella città all'apparenza deserta, mentre due scozzesi staranno scambiandosi commenti su un loro "fortunato" compagno, tornato a casa per aver perso una gamba nella battaglia precedente. Un'esplosione improvvisa interromperà il dialogo e il convoglio si bloccherà istantaneamente, con i soldati che si sdraieranno

a terra, dietro i ripari oppure a ridosso dei tank. Vedrete sulla bussola (familiare per chi ha giocato il primo *CoD*) i tre obiettivi, ma sarà solo una vostra scelta come e in che ordine attaccarli.

La prima volta, abbiamo provato a seguire la strada più diretta e ci siamo trovati, dopo pochi istanti, davanti a un "muro" di tedeschi ben trincerati. Ciò che abbiamo notato, al di là della grafica a dir poco fantastica, è che i nostri commilitoni erano coinvolti a un livello maggiore nell'evolversi dell'azione: attaccavano i tedeschi mentre eravamo impegnati in un aggiramento, eliminavano delle postazioni nemiche da soli e, come abbiamo già avuto modo di sottolineare, indicavano eventuali "minacce" (cecchini appostati e via dicendo) in modo attivo. Abbiamo poi rigiocato lo stesso livello scegliendo una strada "alternativa", che ci consentisse di prendere il nemico sul fianco muovendoci lungo una serie di viottoli secondari. In questo caso, ci siamo resi conto che era necessario rispolverare il buon vecchio fucile di precisione, per affrontare un nutrito gruppo di tiratori scelti avversari.

La nuova modalità da cecchino rende ancora più realistico e complesso imbracciare un fucile con l'ottica di precisione: risulterà quasi impensabile aver ragione di orde di nemici utilizzando il mirino telescopico, che dovrete invece impiegare in copertura e contro bersagli singoli. Per mirare meglio, potrete "trattenere" il respiro. In questo modo, la precisione aumenterà esponenzialmente per qualche attimo.
I vostri rivali reagiranno al cecchinaggio con la classica manovra "aggirante": alcuni inizieranno a tenervi a bada con raffiche di mitra e colpi di carabina, obbligandovi ad abbassare la testa, mentre due o tre tedeschi cercheranno di raggiungere il fianco della vostra posizione. Infinity Ward sottolinea che, ovviamente, gli script non sono stati completamente banditi dal

"INFINITY WARD STA COSTRUENDO UN VERO E PROPRIO MOTORE DI DIALOGHI"

DIFFERENZE TRA COD E COD II

I quasi due anni che separano l'uscita di *Call of Duty II* dal primo capitolo si sentono soprattutto dal punto di vista tecnologico. In questa immagine di "confronto", si nota la differenza tra una batteria di "88" in *Call of Duty* e una nel suo seguito. Spaventoso, vero?


Call of Duty


Call of Duty II

Quando sarete sotto il fuoco nemico, non potrete notare facilmente i dettagli grafici, come il fumo volumetrico in alto a sinistra.

DALLA PARTE DELL'ASSE

Fino a oggi, non esiste uno sparatutto 3D single player che consenta al giocatore di vestire la divisa del "nemico", ovvero di un tedesco, un giapponese o un italiano durante la Seconda Guerra Mondiale. Solo alcuni titoli permettono di schierarsi "dall'altra parte" in multiplayer. Secondo Infinity Ward, in *Call of Duty II* non sarà prevista la possibilità di vivere il conflitto dalla parte dell'Asse, anche se Grant Collier, presidente di IW, ha sottolineato che è un'opzione cui sta personalmente pensando da lungo tempo. Voi che ne pensate? Venite sul forum di GamesRadar a dirci la vostra!



■ I combattimenti tra le truppe di Montgomery e gli Afrika Korps saranno [illegible]



■ Il livello di dettaglio di questo panzer tedesco è a dir poco impressionante.

"GLI SVILUPPATORI PROMETTONO SCENARI SMISURATI"

gioco. Tuttavia, dato che sarete liberi di giungere a un punto focale della mappa – dove si attiverà uno script – da diverse direzioni, tale script è stato programmato in modo da adattarsi a ogni situazione. Per quanto ci riguarda, abbiamo giocato il primo *Call of Duty* almeno un paio di volte e riteniamo che sarà ancora più divertente riaffrontare *CoD II* una seconda o terza volta, considerando che lo svolgimento della battaglia si modificherà secondo le scelte perseguite.

Certo, tenendo la testa bassa sarà difficile notare le palme che ondeggiano al vento, i cavi elettrici che si muovono e la polvere volumetrica che vi attraversa la strada. Tuttavia, come testimoniano le immagini in queste pagine, uno degli aspetti più intriganti di *CoD II* è costituito proprio dal nuovo motore grafico, sviluppato direttamente da Infinity Ward. Jason West, chief tecnology officer di IW, spiega il perché di tale scelta: "Abbiamo disegnato il nuovo sistema grafico per realizzare quello che avevamo in mente, e non viceversa. Il nostro scopo è di ricreare un campo di battaglia vero e proprio, in cui è in atto un combattimento epico, con un numero impressionante di soldati gestiti dall'Intelligenza Artificiale, tra alleati e nemici. All'interno di tale contesto, il giocatore si muoverà in assoluta libertà. Per realizzare questo progetto, e nel contempo spremere al massimo le schede video di questa generazione, abbiamo dovuto costruire da noi il motore grafico". In effetti, il risultato è già ora a dir poco impressionante. Ogni mappa che abbiamo visto includeva effetti di luce e ombre dinamiche, specular map e normal map su quasi ogni superficie. Gli oggetti, i veicoli e i soldati presenti nel gioco saranno caratterizzati da moltissimi dettagli; gli edifici potranno essere demoliti secondo i colpi inferti e non solo in modo prestabilito. È affascinante notare come la foschia generata dalle esplosioni o dai fumogeni e la polvere del deserto giochino un ruolo tanto essenziale nella resa grafica di *Call of Duty II*. I nemici appaiono in mezzo al fumo poco per volta, proprio come ci si aspetterebbe nella realtà. Un vero balzo in avanti anche rispetto all'eccellente sistema presente nell'espansione di *Call of Duty: La Grande Offensiva*, che portava la prestigiosa firma di Gray Matter.

Oltre al tour fotografico in mezza Europa e in Nord Africa, Infinity Ward si sta avvalendo della collaborazione di diversi esperti del periodo della Seconda Guerra Mondiale: John Hillen, uno di questi, sottolinea che in *Call of Duty II* parteciperete ad azioni tratte dalla Storia, in cui verranno sfruttate delle tattiche da manuale. Per esempio, le granate fumogene saranno utili per creare una cortina tra voi e il nemico, evitando che i cecchini riescano a centrarvi da lontano. Tuttavia, i tedeschi avranno la tendenza ad aprire il fuoco a casaccio contro le cortine fumogene, nel tentativo di colpire chi le avrà createi

Restando in tema di strategie prese dalla Storia, durante la battaglia di El Alamein vi troverete a

La quantità di dettagli presenti su questa batteria da 88 è a dir poco spaventosa.

Questo è un esempio di quanto è capace di fare il motore grafico di *Call of Duty II* con il tempo atmosferico.

I Topi del Deserto assaltano una postazione dietro l'angolo, effettuando un attacco sul fianco lungo i vicoli secondari.

QUANDO UN CONSIGLIO PUO' AIUTARE



Il team di *Call of Duty II* ha "battuto" in lungo e in largo il Nord Africa e mezza Europa per raccogliere il materiale utile a progettare il gioco. Oltre a fotografare il Vecchio Continente, Infinity Ward si è affidata a due consiglieri militari per evere una guida sugli aspetti tattici e strategici del proprio titolo: il capitano John Hillen e il colonnello Hank Keirsey (nella foto), entrambi in pensione, hanno prestato il proprio prezioso aiuto per rendere *CoD II* ancora più realistico.

combattere contro i panzer tedeschi a bordo di jeep: infatti, Montgomery, il generale britannico, aveva "mascherato" queste ultime come tank, in modo da scatenare il contrattacco tedesco nella direzione sbagliata. Un ottimo piano, ma anche un terribile guaio per quei Topi del Deserto che guidavano le jeep e dovevano sfuggire ai panzer, essendo praticamente disarmati. In una missione in Libia, invece, sarete a bordo di un carro armato Crusader. Anche in questo caso, la situazione non sarà migliore: ve la vedrete ancora con i panzer, ma scoprirete con orrore che le vostre armi non saranno in grado di perforare le spesse corazze teutoniche. Dovrete quindi affidarvi a una tattica un po' disperata: correre incontro alle formazioni tedesche, evitando il fuoco nemico, e tentare di colpire i panzer nemici sui fianchi o sul retro, dove la corazzatura sarà meno spessa.

Gli sviluppatori promettono scenari immensi. Per El Alamein la mappa è misurata in chilometri quadrati, con carri che combattono tra loro nelle sabbiose distese desertiche. La campagna russa inizierà con la disperata difesa di Mosca: mentre i panzer si avvicineranno al Cremlino, le forze sovietiche scateneranno la controffensiva che ha segnato l'inizio della fine per le armate di Hitler sul fronte orientale. Ovviamente, Infinity Ward non tralascerà Stalingrado, riproponendo il teatro che, senza dubbio, ha reso celebre il primo *Call of Duty*. Oltre al motore grafico, che come abbiamo scritto promette scintille su tutti i fronti – letteralmentei – vedrete una Stalingrado rinnovata anche dal punto di vista climatico. Il tempo atmosferico, secondo Infinity Ward, sarà un elemento fondamentale negli scontri strada per strada che hanno caratterizzato quella sanguinosa battaglia. La città russa sarà molto più particolareggiata di quella del primo *CoD*; gli edifici, sventrati dagli intensi bombardamenti, saranno caratterizzati da scritte sui muri, mobili abbandonati dai proprietari, quadri appesi alle pareti ancora in piedi, e via dicendo. La neve, che cadrà praticamente in modo continuato, renderà più complesso scorgere il nemico, così come le incessanti piogge dell'inverno '44 saranno una vera maledizione per le truppe impegnate sul fronte francese. Le condizioni atmosferiche rappresenteranno un ostacolo in *Call of Duty II*, esattamente come lo furono nella realtà della Seconda Guerra Mondiale.

Un altro degli obiettivi dichiarati di Infinity Ward è quello di rendere i vostri commilitoni ancora più realistici e convincenti. Nel tentativo di ricreare il feeling da "Banda di Fratelli", scoprirete che i vostri compagni d'arme potranno ricevere promozioni, essere degradati, rimanere feriti o morire. Se gli sviluppatori manterranno le promesse, vi renderete conto che avranno un "carattere" (anche se simulato) e che vi "affezionerete" a loro.

La versione americana del gioco conterà su oltre 100 voci diverse, tra cui spiccheranno quelle di attori di Hollywood più o meno famosi; è ancora presto per sapere se il doppiaggio nella nostra lingua riguarderà anche il parlato, ma finora Activision ha preferito tradurre completamente i titoli d'azione (come *CoD* e la sua espansione), quindi siamo abbastanza fiduciosi di gustare il seguito totalmente in italiano.

In questo sequel vedrete parecchi nuovi mezzi, tra tank, jeep e blindati, alcuni dei quali risulteranno pilotabili. Saranno poi presenti 15 nuove armi, tra cui il letale fucile di precisione tedesco Gewehr 43, che potrete raccogliere sul campo di battaglia e impiegare. I russi conteranno, invece, sull'SVT-40. Inoltre, visto che nella campagna americana indosserete la divisa dei Ranger e non quella di un paracadutista come nel primo *CoD*, la carabina M1A1 è stata sostituita con la versione M1. Steve Fukuda sottolinea che ogni esercito disporrà della propria pistola d'ordinanza: i britannici avranno il revolver Webley Mark 6, mentre i russi avranno la Tokarev TT-30. In una missione, salirete a bordo di un Panzerkampfwagen II catturato ai tedeschi, mentre sia americani sia russi potranno servirsi delle jeep, del carro britannico Crusader e di quello russo T-34. Infine, siamo riusciti a strappare un'altra notizia, a Infinity Ward: per la prima volta dopo *Medal of Honor*, potrete rivivere lo sbarco in Normandia. Al momento, i programmatori non hanno voluto sbottonarsi, se non per affermare che "sarà una mappa interessante".

A questo punto, non resta che affrontare l'aspetto più difficile della missione: attendere la fine dell'anno, per mettere le mani su *Call of Duty II*.




COMMANDOS
Strike Force

UNA NUOVA PROSPETTIVA D'INTRATTENIMENTO PER I FAN DI *COMMANDOS*.


Grazie agli interventi effettuati dagli sviluppatori di Pyro, il motore grafico riesce a generare ambientazioni ricche e particolareggiate.


Gli obiettivi sono dinamici e cambieranno anche a missione in corso.

MUSICA MAESTRO!

Durante la nostra ricognizione negli uffici di Pyro Studios, abbiamo ascoltato in anteprima la colonna sonora di *Strike Force*. Come ormai è tradizione per la serie di *Commandos*, anche questa volta è stato scelto un tono epico per la musica che farà da sottofondo alle fasi di gioco. Mateo Pasqual, responsabile sonoro di *Strike Force*, ci ha rivelato che per la registrazione è stata assoldata una vera orchestra. A suonare la carica dei *Commandos* sarà la Bratislava Symphony Orchestra.

NON sono molti i titoli che, oggigiorno, possono vantarsi di aver lasciato un segno tanto definito e ben marcato quanto quello impresso dalla saga di *Commandos*.

La brillante "equipo" del Pyro Studios è riuscita, fin dal primo episodio, a definire un modello di gioco che, negli anni, si è rivelato non solo facilmente identificabile, ma anche difficilmente eguagliabile. Quello che grossolanamente veniva definito come uno strategico in tempo reale con visuale isometrica, in realtà, si sporgeva ben oltre ogni stereotipo, proponendo un cocktail di azione ed elementi stealth che si pensava utopistico per un rappresentante del genere.

Agli abili sviluppatori spagnoli è bastato pubblicare tre "soli" episodi per arruolare un vero e proprio esercito di appassionati, che oggi arriva a superare abbondantemente i due milioni di unità. Davvero incredibile, ma adesso chi ha il coraggio di andare a dire a quella folla di persone che la loro saga videoludica preferita sta per trasformarsi in uno sparatutto in soggettiva? Per trovare qualcuno disposto a farlo, siamo dovuti volare fino a Madrid, dai Pyro Studios.

Lo ammettiamo, eravamo un po' emozionati. Sarà per questo che, arrivati dinanzi agli uffici di Pyro, ci è venuto spontaneo eludere la sorveglianza del portinaio lanciandogli un pacchetto di sigarette, mossa ovviamente acquisita sui campi di battaglia dei primi tre *Commandos*. Sfortunatamente, tanta esperienza non è servita a evitarci un vero e proprio placcaggio nel momento in cui abbiamo provato a estrarre dalla tasca la macchina fotografica.

"No se puede fotografar" ci ha detto lui, "Game Over" abbiamo pensato noi. Sarà stata colpa dell'esserci affidati, per la prima volta, a una visuale in soggettiva, anziché alla tradizionale prospettiva isometrica? Più probabile, semmai, di essere incappati nell'unica sentinella anti-tabagista che la storia della scenografia ricordi. In ogni caso, la nostra avventura in terra iberica sembrava assumere sempre più i contorni di una missione alla *Splinter Cell*, anziché quelli di un'incursione alla *Commandos*. Tanto più, che non ci trovavamo al cospetto di un vecchio bunker tedesco, ma di un imponente palazzo di vetro che tutto lasciava presagire, salvo che il primo *Commandos* fosse stato creato da un team di soli dodici "ragazzi".

Come si suol dire, ne è passata di acqua sotto i ponti, e di quella sporca dozzina sembra sia rimasto "solo" lo spirito che da sempre accompagna la realizzazione dei titoli griffati Pyro. "Dal nostro punto di vista," ci ha detto José Manuel Garcia (project leader di *Strike Force*) "non è cambiato nulla da allora". "È vero", ha proseguito "attualmente nel Pyro Studios lavorano più di cento persone provenienti da ogni



La trama di *Strike Force* offrirà articolati intrecci tra la biografia dei commando e i fatti su cui si reggeranno le singole missioni.

PYRO STORY

Pyro Studios è un team di sviluppo spagnolo nato soltanto nel 1996, ma che, in meno di un decennio, è stato capace di accumulare un enorme bagaglio di esperienza e successi. A soli due anni dalla fondazione, ha pubblicato *Commandos* un vero e proprio bestseller che ha convinto i programmatori a farne una serie, proseguita prima con un semplice add on intitolato *Commandos: Quando il Dovere Chiama* e, successivamente, con *Commandos 2: Men of Courage* (2001) e *Commandos 3: Destination Berlin* (2003). Pyro Studios non si è però occupata solo di *Commandos*. Nel 2003 ha pubblicato *Praetorians*, un titolo strategico ambientato ai tempi dell'Antica Roma e, in questi giorni, è al lavoro su *Imperial Glory*, un altro ambizioso strategico in tempo reale che vedrà la luce a breve su PC.



Le texture delle armi sono state acquisite da pistole e fucili reali.

NON SOLO SINGLE PLAYER

Il passaggio al genere degli sparatutto in soggettiva agevolerà sicuramente lo sconfinamento della serie *Commandos* oltre le frontiere del semplice single player. Possiamo stare certi che *Strike Force* non si lascerà sfuggire ogni eventuale opportunità d'intrattenimento multigiocatore. Al momento, le uniche modalità confermate sono: Deathmatch, Team Deathmatch e Sabotage. Quest'ultima modalità cooperativa, in particolare, porrà i giocatori alla ricerca di quattro chiavi. Queste potranno essere recuperate interrogando i nemici catturati o perquisendone i corpi e, successivamente, utilizzate per infiltrarsi nella base avversaria e sabotarla. Considerando che nelle sessioni online saranno ospitati fino a 16 giocatori, ci sentiamo di scommettere sul fatto che per *Commandos Strike Force* l'opzione multiplayer sarà una vera e propria arma segreta.





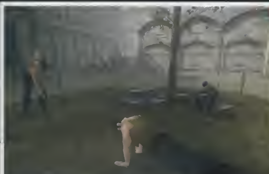
"Si tratta di guardare *Commandos* da una diversa prospettiva: quella in soggettiva"

angolo del mondo – Italia compresa – ma, oggi come allora, la nostra missione rimane quella di realizzare giochi sempre più ambiziosi". D'altronde, se avessero voluto prendersela comoda, non si sarebbero certo imbarcati nell'ardua impresa di evolvere un modello di gioco apparentemente nato perfetto. "Il primo *Commandos*," ci ha spiegato Max de Vries (studio manager) "si focalizzava principalmente sull'azione. Con il secondo abbiamo prediletto l'aspetto strategico; con *Commandos 3*, questi due elementi sono stati finalmente coniugati in un equilibrio perfetto". "Giunti a quel punto," ha proseguito Max "ci siamo detti: OK, ben fatto, ma ora come possiamo fare evolvere la saga di *Commandos*?". Domanda quasi scontata, questa, per ogni sviluppatore che intenda cimentarsi nella realizzazione di un seguito, ma che, nel caso di *Commandos*, implicava una scelta quasi epocale.

Loro (i Pyro) non riescono ancora a dirlo apertamente, ma gli si legge chiaro negli occhi che, se da una parte rimangono fortemente legati alle origini concettuali di *Commandos*, nello stesso tempo ritengono ormai giunto il momento di voltare pagina. "Non è stata certo una scelta facile," ha ammesso Max de Vries "ma guardando da un lato le tecnologie disponibili e, dall'altro, le strade percorribili mantenendo quanto di buono era stato fatto, abbiamo convenuto che ci fossero le condizioni per tradurre lo spirito di *Commandos* in uno sparatutto in prima persona".

Non è il caso di lasciarsi andare alla nostalgia. Dopotutto, si tratta semplicemente di guardare *Commandos* da una diversa prospettiva: quella in soggettiva, ovviamente. Come, del resto, rimane del tutto soggettiva la reazione che si ha la prima volta che ci si immerge nel mondo di *Commandos*, ora realizzato in un "pyrotecnico" 3D. Il motore grafico Renderware (per intenderci, quello usato da *Grand Theft Auto III*, da *GTA: Vice City* e da *GTA: San Andreas*) riesce, infatti, a generare ambientazioni ricche e particolareggiate anche grazie alle numerose varianti introdotte dalle abili menti degli sviluppatori (specialmente per quel che riguarda la riproduzione dell'acqua e la fisica in genere).

Muovendo i primi passi nello scenario bellico allestito per *Strike Force* si ha subito l'impressione di trovarsi in un ecosistema diverso da quello che, solitamente, contraddistingue uno sparatutto in soggettiva. Si ha la netta impressione di infiltrarsi in uno scenario spontaneo, quasi dotato di vita propria. Insomma, non si ha la sensazione di esser finiti nel bel mezzo di una festa a sorpresa allestita in onore del giocatore. Nella nostra breve incursione, per esempio, siamo riusciti a sorprendere le truppe nemiche in situazioni più disinvolte rispetto al solito "Altolà! Chivalà!", quali uno spuntino, un bagno caldo o la classica pausa sigaretta. Ovviamente, il contesto non è quello di un centro vacanze per vecchi commando in pensione, bensì quello ben più impegnativo dell'Europa di fine Seconda Guerra Mondiale. In particolare, saranno tre i teatri di guerra con cui avremo a che fare. Per prima cosa, ci attiveremo in territorio francese per



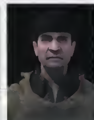
In *Commandos Strike Force* sarà possibile sorprendere le truppe nemiche anche in attività diverse dal solito "punta e spara".

POCHI MA BUONI

Il manipolo di commando messo a disposizione del giocatore si comporrà, questa volta, di soli tre uomini. Un vero e proprio esercito in miniatura con forze d'assalto (il Berretto Verde), unità d'appoggio (il Cecchino) e intelligence (la Spia).



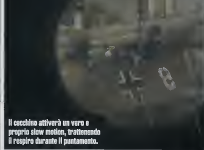




IL BERRETTO VERDE
È il personaggio giusto per le sparatorie più concitate. Rispetto ai precedenti episodi, può vantare quella confidenza con le armi pesanti che un tempo era esclusiva del Geniere e consente di infliggere seri danni alle strutture nemiche.

LA SPIA
È capace di infiltrarsi nel cuore delle linee nemiche, distrarre le sentinelle e impartire anche degli ordini. Non ha perso l'abitudine di sorprendere alle spalle le guardie avversarie per strangolarle con il suo laccio di metallo.

IL CECCHINO
Un vero mago del tiro a segno, cui bastano pochi colpi per garantire un provvidenziale fuoco di copertura alle truppe alleate. Trattenendo il fiato, riesce addirittura a rallentare la scena di gioco per puntare con calma il suo obiettivo.



Il cecchino attiverà un vero e proprio slow motion, trattenendo il respiro durante il puntamento.



appoggiare la resistenza locale. Successivamente, verremo paracadutati in Norvegia, per sabotare gli impianti tedeschi di acqua pesante e impedire alla Germania nazista di arrivare a completare la sua prima bomba atomica. Infine, sarà la volta di una difficile missione in terra russa, di cui, al momento, siamo in grado di svelare solo che si svilupperà tra le vie di Stalingrado.

Non sarà lo scenario a differenziare l'azione di gioco, quanto piuttosto il tipo di specialista che ci troveremo a impersonare. In particolare, per le sortite di *Strike Force* verranno richiamati in servizio tre personaggi che i fan della saga di *Commandos* ricorderanno bene. Ci riferiamo al ritorno – compatibilmente al nuovo corso della serie – del Berretto Verde, del Cecchino e della Spia, ovvero di quei tre eroi che avevano valorosamente combattuto nei precedenti episodi della serie. "A ciascuno dei tre commando," ci ha spiegato Manuel Garcia "abbiamo fatto corrispondere non solo un set di armi e abilità specifiche, ma una diversa chiave di lettura del gioco". Per dirla in altro modo, il Berretto Verde sarà "azione" allo stato puro, il Cecchino sarà sinonimo di "mimetismo" (stealth) e la Spia sarà assimilabile a tutto quanto vada catalogato sotto la voce "infiltrazione". Sostenere, però, che *Commandos Strike Force* sia una combinazione di azione, mimetismo e infiltrazione può essere vero solo in parte. Non capiterà mai di dover gestire tutti e tre i personaggi contemporaneamente e solo nel corso di alcune azioni sarà chiesto di alternarsi nei panni di due commando. In questi casi, nel momento in cui si cambierà protagonista, quello gestito dal computer provvederà a difendersi autonomamente, senza influenzare oltremodo l'operato del giocatore. Insomma, non c'è da aspettarsi una gestione di squadra alla *Full Spectrum Warrior*.

Non dovremo preoccuparci tanto di impostare un corretto cono di fuoco o di muoverci in rigorose formazioni di copertura, quanto piuttosto di affidarci, secondo le situazioni, alle specificità dei singoli. In tal senso, il giocatore godrà della massima libertà interpretativa tanto nella scelta del percorso con cui esplorare lo scenario, quanto nel vaglio dell'ampio campionario di azioni da intraprendere. Molti degli elementi visti nei primi tre *Commandos* saranno riproposti, anche se riadattati al modello di uno sparatutto in soggettiva.
Il già citato pacchetto di sigarette, per esempio, tornerà più volte utile, così come il laccio per gli strangolamenti. È proprio per dissuadere il giocatore dall'affidarsi regolarmente alla comoda sventagliata di mitra, che Pyro ha pensato di introdurre un complesso algoritmo di calcolo per premiare le esecuzioni più precise e ardite con un punteggio proporzionato al valore mostrato in missione. Per scongiurare l'insorgere di inutili sensi di colpa, è stato poi deciso di far scomparire automaticamente i cadaveri sparsi al suolo, risparmiando al giocatore il macabro compito di trascinarli e nasconderli alla vista delle sentinelle. D'altronde, è fisiologico che cambiando radicalmente prospettiva di gioco, non sia stato possibile ricalcare in tutto e per tutto quanto proposto in chiave isometrica dai precedenti *Commandos*.

È vero che il nuovo corso porterà molti vantaggi, ma non bisogna neanche illudersi che il passaggio dal genere degli strategici in tempo reale a quello degli sparatutto in soggettiva possa completarsi senza traumi per i cultori della serie. A questi ultimi diciamo, comunque, che non è il caso di abbattersi. Così come sta per esser premiata la pazienza di chi ha sempre sperato di vivere in prima persona le gesta dei valorosi commando, allo stesso modo, chi oggi si augura di riabbracciare al più presto un *Commandos* alla "vecchia maniera" potrebbe presto ritrovare il sorriso. A lasciarcelo intendere è stato lo stesso Max de Vries che, dinanzi al nostro inviato, ha laconicamente ammesso che gli "spiacerebbe abbandonare la prospettiva isometrica", aggiungendo: "Anche se non significa che lo voglia, c'è ancora una piccola chance di riutilizzarla in futuro". A scanso di equivoci, ancor più chiaro è stato José Manuel Garcia, il quale, alla domanda: "Dobbiamo considerare il format originale di *Commandos* morto e sepolto?" ha risposto con secco "No".

Prima di bollare *Strike Force* come un tentativo di migrazione della saga di *Commandos* verso generi più remunerativi (a quando una simulazione di guida per berretti verdi?) bisogna avere pazienza di aspettare almeno che lo sparatutto dei Pyro Studios prenda una forma definita, completa e, soprattutto, giocabile. Mal che vada, sarà stato solo un tuffo dove l'acqua è più blu... Niente di più.

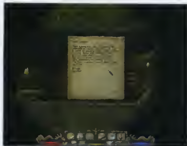


Giochi per il Mio Computer e Italian Translation Project di nuovo insieme! Nei prossimi mesi, GMC allegherà *Divine Divinity*, uno dei migliori GdR degli ultimi anni che, purtroppo, non era in italiano al momento della sua uscita. Niente paura, i ragazzi che hanno tradotto *Planescape: Torment*, *Morrowind*, *Bloodmoon* e *Arcanum* sono all'opera anche per questo fantastico titolo.

ITALIAN TRANSLATION PROJECT



La traduzione di *Divine Divinity* ha richiesto mesi di lavoro.




Il grandioso lavoro dell'Italian Translation Project comprende la traduzione di tutte le schermate dell'invenatario e del personaggio.

Per chi non vi conosce, raccontateci qualcosa di voi, della vostra storia e dei vostri progetti!

ITP: L'Italian Translation Project è nato nel 2000, sul newsgroup relativo ai giochi di ruolo. A quei tempi, era molta la frustazione per non aver potuto giocare nella nostra lingua un capolavoro come *Planescape: Torment*, da pochi mesi sul mercato italiano. Consci della difficoltà, ma spinti da una passione infinita e un pizzico di follia, decidemmo di cimentarci in questa traduzione amatoriale, rendendola poi gratuita per tutti. La traduzione di *Torment* ebbe un successo incredibile, molto al di là di ogni più rosea aspettativa. Tantissimi riconoscimenti, numerosi download, il gioco andò esaurito nei negozi, la traduzione fu inserita in quasi tutti i siti e allegata dalle riviste di settore.

Terminati i lavori su *Torment*, scoprimmo che un secondo fantastico titolo non sarebbe stato localizzato: *Morrowind*. In quel periodo, stavamo ancora lavorando su una seconda versione della traduzione di *Torment*, quando ricevemmo centinaia di e-mail di utenti che ci chiedevano di localizzare il gioco. Letteralmente spinti da nuova follia, siamo partiti con questo immane lavoro. Altre persone si unirono all'ITP e, da allora, il gruppo storico è sempre rimasto lo stesso. Dopo aver tradotto *Morrowind*, abbiamo iniziato la nostra collaborazione con GMC, cimentandoci nelle traduzioni delle espansioni di *Morrowind* (allegate a questo numero – NdR), di *Arcanum* (allegato nell'agosto 2004) e adesso di *Divine Divinity*, ma nulla è cambiato rispetto a prima: è sempre la passione verso i giochi ci fa continuare a lavorare!

Come è nata l'idea di tradurre *Divine Divinity*?

ITP: È nata dopo aver provato il gioco e aver scoperto con amarezza che era in inglese e, soprattutto, dopo aver provato il seguito, ancora migliore dal punto di vista qualitativo. Su queste basi ci siamo mossi insieme a GMC per tradurlo e allegarlo la rivista.

Cosa troveremo tradotto in *Divine Divinity*? Vi sono degli elementi che non è stato possibile rendere in italiano?

ITP: Nessuno! Abbiamo tradotto tutto.

Come per gli altri giochi di ruolo da voi tradotti, anche *Divine Divinity* si contraddistingue per l'abbondanza di testo

Presto potrete godervi *Divine Divinity* completamente tradotto nella nostra lingua!

Non rimarrà in inglese nulla di scritto, grazie alla patch traduttiva!

(libri, pergamene, conversazioni, il diario di viaggio, eccetera). Rispetto a titoli quali *Arcanum, Torment* o *Morrowind*, la localizzazione di *DD* è stata più semplice o complessa? Quale genere di problematiche avete incontrato nel tradurlo?

ITP: Nessun problema particolare, a eccezione di alcuni contrattempi tecnici con le lettere accentate, che stiamo risolvendo in questi giorni. Grazie alla nostra esperienza nel settore del GdR, siamo dei veterani di questo genere di traduzioni e ciò ci permette di accostarci con approcci diversi a ogni tipo di gioco di ruolo.

Per quanto tempo siete stati impegnati a lavorare su *Divine Divinity*?

ITP: Per la traduzione qualche mese, fra pochi giorni partiremo con il beta testing del gioco, una parte di lavoro a cui teniamo sempre e che contraddistingue una buona traduzione da una superficiale.

Nel tradurre il gioco, siete stati supportati dai Larian Studios?

ITP: Sì, dal punto di vista tecnico ci hanno dato una mano con dei tool che ci hanno permesso di snellire il lavoro.

Nel corso del gioco, capita spesso di ascoltare espressioni buffe o curiose. Ricordiamo, per fare un esempio, che durante una conversazione il nostro personaggio ha affermato di essere "thick as a dragon egg omelette" – ovvero di non essere molto sveglio.
In casi come questo, avete cercato una traduzione letterale o vi siete rifatti a modi di dire italiani?

ITP: Stiamo ancora verificando "in gioco" come meglio modellare la traduzione per questo tipo di espressioni.

In *Divine Divinity* sono presenti sei razze. Mentre uomini, Nani ed Elfi parlano generalmente senza particolari accenti, Imp, Orchi e Uomini Lucertola usano delle peculiari sfumature di linguaggio. È stato complicato riprodurne il tono?

ITP: Non eccessivamente, sotto alcuni punti di vista è stato divertente.

Quale personaggio vi ha affascinato di più? O quale racconto?

ITP: Un personaggio molto carino è Mordaneus, ma non vogliamo rivelare niente della trama!

La vostra percezione di *Divine Divinity* è cambiata in seguito alla traduzione? Qual è la vostra opinione su questo gioco?

ITP: *Divine Divinity* è un titolo estremamente sottovalutato. A nostro avviso, è un gioco estremamente profondo e con caratteristiche ottime. Nessun GdR offre la possibilità di interagire con l'ambiente come questo; anche i dialoghi sono buoni e la storia avvincente. Purtroppo, *Divine Divinity* è stato etichettato come un clone di *Diablo*, a causa dell'interfaccia e della grafica molto simile al gioco Blizzard; da qui sono nati numerosi pregiudizi, che ne hanno minato, in parte, il successo.

Quali sono i vostri progetti presenti e futuri?

ITP: Allo stato attuale, stiamo all'opera su *Divine Divinity* e sul suo beta testing. Per il futuro, non abbiamo ancora idee certe, ma solo alcuni contatti con aziende che lavorano nel settore.

ITALIAN TRANSLATION PROJECT

L'Italian Translation Project è formato da Daniele "Falcocadarn" Falcone, Anahid "Misty" Mazkedian, Maurizio "Dester" Focareta, Elena "Rowena" Ricci, Jacopo "Jacoposki" Sacerdote, Lorenzo "Il Somax" Somaschini, Michele "Medioman" Lai Chin, Giuseppe "Aurigon" Valente, Silvia "Sissi" Fusi, Anna "Rowenina" Ricci e Davide "Magi Sistem" Martelli.
Una curiosità: l'ITP ha creato una "statua" che ricorda la propria opera nella prima città di *Morrowind*!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

HARDWARE

LINGUAGGIO MACCHINA



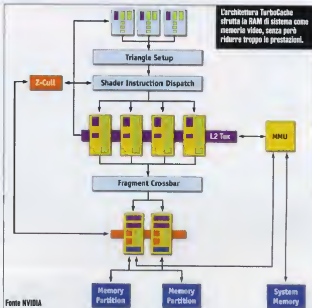
Dopo qualche doveroso cenno alle nuove architetture TurboCache e HyperMemory, è ora di vedere cosa propone il mercato dell'hardware. Fra una scheda madre dedicata ai maniaci dell'overclock, un sistema di casse indicato per i lettori più attenti allo stile e un portatile senza compromessi, la carne al fuoco non manca.

Per contattare il pizzuto Pape, l'indirizzo rimane alberto.falchi@futureitaly.it.

TURBOCACHE E HYPERMEMORY

SE visitate spesso dei siti che trattano di hardware, avrete sicuramente sentito parlare di TurboCache e HyperMemory, due tecnologie – sviluppate rispettivamente da nVidia e ATI – che promettono miracoli.

TurboCache è già disponibile nei negozi, nelle GeForce 6200 TC, mentre per HyperMemory sarà necessario aspettare ancora qualche mese. Dietro questi nomi, si cela un'idea molto semplice: sfruttare la memoria di sistema come se fosse memoria video, consentendo di abbattere i costi di produzione e di vendita. Un certo scetticismo è lecito: i guru della programmazione non fanno che spingere per avere schede video con più RAM e i produttori se ne escono con questa soluzione? I test che abbiamo effettuato con le 6200 TC confermano, però, che la tecnologia funziona. Siamo riusciti a giocare *Half-Life 2* a 1024x768 con dettagli elevati a un frame rate dignitoso e anche *Doom 3*, a 800x600, si lasciava gustare. Certo, le prestazioni sono inferiori rispetto alle GeForce 6200 "lisce", quelle dotate di 128 MB di memoria, ma tutto sommato, considerando che una scheda a 16 o 32 MB regge il confronto pur avendo un quantitativo di RAM quattro volte inferiore, si rimane stupiti. Ovviamente, tali schede non vanno considerate come soluzioni adatte per i giocatori, motivo per cui si è preferito non testarle su GMC. Si tratta di prodotti eccezionali per gli Home Theater PC o per i Media Center, dal momento che i prezzi oscillano fra 59 e 79 euro e offrono una qualità dell'immagine non distinguibile rispetto a quella di acceleratori 3D più blasonati. Chi gioca, però, pretende di



L'architettura TurboCache sfrutta la RAM di sistema come memoria video, senza però ridurre troppo le prestazioni.

Fonte NVIDIA

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

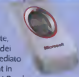
[illegible]

Per mantenere alta l'attenzione sui propri prodotti, nei mesi che ci dividono dall'arrivo dell'architettura R520, ATI ha annunciato una scheda Radeon X850 XT Platinum Edition dotata di 512 MB di GDDR3. Identica ai modelli da 256 MB quanto a frequenze e aspetto esteriore, la nuova PE verrà lanciata contemporaneamente a una versione AGP della ATI X800 XL, su cui probabilmente troverà spazio Rialto, il chip di conversione dei segnali PCI-E in grado di estendere la compatibilità di tutte le più recenti VPU alle più vecchie schede madri. Asus dovrebbe essere la prima azienda a portare le due schede in Europa, arricchendole con un'uscita compatibile con i televisori LCD e al plasma ad alta definizione. nVidia, nel contempo, è quasi pronta ad annunciare le sue schede NV48, che dovrebbero rivelarsi delle 6800 Ultra munite di un maggior quantitativo di RAM rispetto ai modelli attuali.



SULLA PUNTA DELLE DITA

Microsoft Fingerprint è una periferica in grado di rilevare l'impronta digitale dell'utente e di utilizzarla per facilitare la navigazione nei siti protetti e la condivisione del sistema. Sfruttando un piccolo scanner ad alta precisione e il suo specifico software di gestione, compatibile con Internet Explorer, Fingerprint recupera e inserisce le impostazioni di login e le password da noi impiegate, preservando la sicurezza dei dati e rendendo più immediato il passaggio tra gli account in Windows XP. Il FingerPrint Reader troverà posto in uno dei prossimi set desktop wireless di Microsoft, in una versione specifica dell'Intellimouse Explorer e in una confezione contenente esclusivamente il piccolo scanner.



CREATIVE I-TRIGUE 5600

■ Produttore **Creative** ■ Distributore **Creative** ■ Internet **http://it.europe.creative.com** ■ Prezzo **€ 199**

NEL progettare i modelli I-Trigue, Creative ha sempre posto particolare attenzione al design, cercando di soddisfare chi vede nel proprio PC e nelle sue periferiche un oggetto di arredamento.

I modelli 3450 e 3500, due set 2.1 del 2003 e ancora oggi in vendita, riescono in effetti a coniugare un audio stereofonico di buona qualità con un aspetto esteriore gradevole e all'avanguardia. Il nuovo kit analogico I-Trigue 5600 vuole estendere la medesima filosofia al campo dell'audio surround, abbinando un subwoofer da 24 Watt a cinque piccoli satelliti (alti solo 16,3 cm) dalle forme arrotondate. Purtroppo, per ottenere una tale miniaturizzazione Creative ha scelto di impiegare per ogni cassa tre piccoli coni in titanio, più adatti a riprodurre i toni alti, che quelli medi. Per cercare di aggirare il problema, gli ingegneri hanno cercato di sfruttare la parte posteriore di ogni satellite come cassa di risonanza, convogliando posteriormente le vibrazioni prodotte dalla parte più esterna dei coni. Nonostante il lodevole tentativo, i 9 Watt degli speaker laterali e i 15 Watt del canale centrale impediscono al kit di sonorizzare una stanza di ampie dimensioni e fanno sì che la riproduzione dei brani musicali risulti poco corposa, a causa della debolezza delle note comprese tra i 150 e i 1.000 Hz. I due modelli del 2003, sotto questo punto di vista, avevano una marcia in più, integrando lateralmente due woofer da 4 cm di diametro.

Prive di decoder digitale e munite di un controllo per il volume su filo (completo di uscita per le cuffie, led azzurro di accensione e controllo dei bassi), le 5600 svolgono invece egregiamente il loro dovere se posizionate ai lati di una scrivania e di un PC intento a eseguire i giochi, sfruttando il subwoofer per dare pienezza alle esplosioni, ai dialoghi e ai brani musicali più ritmati.

L'elegante base metallica dei satelliti è ricoperta in gomma e, sebbene permetta al canale centrale di aderire alla sagoma "scoscesa" di un monitor a tubo catodico, ne impedisce il posizionamento su un LCD. Il problema è in parte aggirabile grazie ai cinque supporti da muro inclusi nella confezione, che però non consentono di variare l'angolazione verticale e orizzontale delle casse surround.

Offendo una qualità del suono del tutto simile a quella delle ben più economiche Logitech X-530, recensite sul numero di febbraio, le I-Trigue 5600 potrebbero sembrare poco appetibili. In realtà, il loro scopo è quello di sedurre i possessori di PC "moddati", disposti a investire qualche euro in più nella cura dell'aspetto complessivo del sistema.

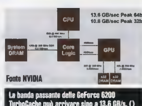


▼ IN DUE PAROLE...

Un set 5.1 analogico più adatto ai giochi, che ai brani musicali e alle colonne sonore. Intrigante il design. **6½**

▼ CARATTERISTICHE

CONFIGURAZIONE	5.1
WATT RMS	75
DECODER DD	NO
USCITA CUFFIE	SI



Fonte NVIDIA

La banda passante delle GeForce 6200 TurboCache può arrivare sino a 13,6 GB/s. ()

più e personalmente sono convinto che non si possa scendere sotto le soluzioni di fascia media (attorno ai 200/300 euro), se si vuole vivere la passione per i videogame in maniera "seria". È comunque interessante approfondire il funzionamento di queste architetture, che finalmente rendono giustizia al bus PCI-Express. È noto che, dal punto di vista delle prestazioni, non cambia nulla fra una GPU di fascia alta AGP 8x e una PCI-E, ma TurboCache richiede espressamente il recentе BUS di sistema. L'AGP si dimostra, infatti, inadeguato e il miracolo dello scambio veloce di dati fra sistema e scheda video è possibile solo grazie agli oltre 8 GB/s di banda garantiti dal nuovo standard di interconnessione. Ovviamente, l'architettura del chip grafico è stata modificata in modo da diminuire le latenze che, altrimenti, si sarebbero generate nel trasferimento delle texture. Il trucco funziona, ma c'è anche il rovescio della medaglia: basta alzare un po' la risoluzione, o provare ad attivare i filtri, per vedere crollare il frame rate.

Insomma, PCI-E, alla fine, dimostra i propri vantaggi, sia per i giocatori più danarosi, che vogliono sfruttare due schede video in configurazione SLI, sia per chi punta al risparmio, ed è in grado di realizzare un Home Theater PC di qualità, capace anche di far girare qualche titolo, senza doversi "svenare". Un motivo in più per non rimanere ancorati ad AGP, nel caso si intenda cambiare computer. Anche perché, ne sono certo, prima o poi tali soluzioni potrebbero rivelarsi mature per essere integrate su GPU in grado di beneficiare della RAM di sistema per caricare texture non compresse e rendere i giochi ancora più esaltanti.

Né nVidia, né ATI, per ora, si sbilanciano sul se e sul come TurboCache o HyperMemory potranno funzionare con i loro prodotti di punta, ma le risposte dei loro tecnici lasciano intuire che non intendono fermarsi qui.



e non abbiamo mai osato chiedere...

[illegible]

Apple ha espanso la sua nota famiglia di lettori MP3, presentando il nuovo IPod photo e un iPod Mini da 6 GB. Il primo è disponibile in due versioni da 30 o 60 GB e, grazie a uno schermo LCD a colori da 2 pollici e 38.720 pixel, è in grado di mostrare immediatamente le immagini acquisite da una fotocamera e di immagazzinarle nell'hard disk.
La navigazione tra le immagini eredita le meccaniche che permettono, sul lettore di Apple, di creare playlist in modo estremamente semplice. Acquistando un cavo AV aggiuntivo è poi possibile vedere le foto (organizzabili in gruppi di 25 nella modalità "miniatura") direttamente sulla televisione. L'iPod photo da 30 GB viene commercializzato a 379 euro, mentre il modello dalla capacità doppia ne costa 100 in più. Nel frattempo, le vendite dell'iPod shuffle (l'economico lettore portatile privo di schermo, utilizzabile per riprodurre in modo causale i brani memorizzati) e dell'iMac Mini (il minuscolo sistema in grado di eseguire l'elegante OS X) sono decollate anche in Italia, e stanno spingendo sempre più utenti PC a interessarsi ai software prodotti dall'azienda "della mela".



[illegible]

Non può in nessun modo essere inserita nei case Micro ATX, ma la K8SLI, sacrificando un paio di slot PCI e avvicinando tra loro alcuni connettori, riesce a contenere tutti i componenti di una scheda nForce 4 SLI in soli 196x192 mm. L'assenza di ponticelli capaci di indirizzare le linee PCI-Express fa sì che il secondo slot 16x lavori effettivamente sempre alla velocità 8x, ma il corretto funzionamento contemporaneo di due GeForce 6600 o 6800 rimane assicurato. Oltre a offrire una elevata potenza 3D ai case per Home Theater PC di medie dimensioni,

DYNAMIC PC FRANKENSTEIN 05

■ Produttore **DynamicPC** ■ Distributore **DynamicPC** ■ Internet **www.dynamicpc.it** ■ Prezzo **€ 2.700**



NATA nel gennaio del 2004, l'italiana DynamicPC si sta specializzando nella vendita, tramite Internet, di sistemi desktop, barebone e notebook ad alte prestazioni.

Palesemente rivolti ai videogiocatori, tutti i modelli sono personalizzabili in fase di acquisto, utilizzando un configuratore in linea simile a quello offerto dal famoso produttore americano AlienWare. Il Frankenstein 05, il portatile più versatile e potente offerto dall'azienda, non fa eccezione. Vanta un design modulare e una scheda madre con chipset 915P in grado di accogliere tutti i Pentium4 con bus da 800 MHz (Extreme Edition da 3,4 GHz incluso), fino a 4 GB di RAM DDR II e una GPU GeForce Go 6800 o Radeon X800 Mobility con 256 MB di memoria GDDR3. Il tutto, poi, può essere completato da una coppia di hard disk da 2,5 pollici configurati in modalità RAID 0 o 1.

Prima ancora delle ottime prestazioni, colpiscono il peso e le dimensioni di questo "desktop replacement", che difficilmente sarà impiegato per giocare o lavorare in viaggio: lo schermo da 17 pollici in formato 16:10 (largo 40 cm), la voluminosa batteria e i sistemi di raffreddamento, infatti, portano il peso del sistema attorno ai 5,5 Kg. Il modello da noi provato montava un Prescott a 3,2 GHz, una GeForce Go 6800 e due dischi da 60 GB e 5400 RPM, configurati in striping (RAID 0). Le 12 pipeline del processore video, collegate alle GDDR3 da un bus ampio 256 MB, ci hanno consentito di gustare fluidamente *Doom 3* alla risoluzione di 1280x1024, impostando la qualità di rendering alta, ma hanno anche sottolineato il doppio volto dell'ampio monitor. Il suo formato 16:10 e la risoluzione nativa di 1650x1080 sono supportati ancora da pochi giochi e fanno sì che la maggior parte dei titoli risulti, sul Frankenstein, "ingrassata". Certo, è una vera esperienza impersonare Gordon Freeman e scegliere il formato panoramico per uccidere con più facilità i Combine posti ai margini del nostro campo visivo, ma le frequenze operative della Go 6800 (250 MHz) e delle memorie GDDR3 (300 MHz) non permettono al capolavoro di Valve di superare i 26 fps alla risoluzione ideale del display, pur attivando il solo filtro trilineare.



Tale paradosso è aggirabile installando un ben più performante Radeon X800 Mobility, o una delle GPU "mobile" in uscita nei prossimi mesi. L'opzione è resa possibile dalla collocazione del comparto grafico in un modulo estraibile, fortemente inspirato all'architettura MXM di nVidia. Il delicato sistema di inserimento del modulo (nascosto da uno dei pannelli situati nella parte inferiore della macchina) e il posizionamento del Socket 775 che accoglie il Pentium4 ci fanno pensare, in realtà, che le future operazioni di upgrade saranno effettuabili solo da uno dei tecnici dell'azienda. È decisamente meno problematico espandere o rimpiazzare la RAM, data la semplicità con cui si raggiungono gli slot delle DDR 2.

I ridotti tempi di caricamento offerti dalla configurazione RAID, l'ottimo audio (gestito da un codec Realtek HD completo di uscita SPDIF e prodotto da quattro speaker e un mini sobwoofer) e le buone prestazioni nei giochi si pagano con una limitata autonomia della batteria, capace di alimentare il sistema e di animare le applicazioni 3D per non più di 60 minuti.

Più che un vero portatile, il Frankenstein è un PC trasportabile, in grado di surclassare molti sistemi casalinghi quanto a funzionalità, grazie a uno schermo dal forte contrasto, un pieno supporto agli standard Bluetooth e Wi-Fi 802.11g, un lettore multiplo di MM e SD, un'uscita video DVI e l'immancabile masterizzatore DVD Dual Layer.

Chi volesse impersonare Sam Fisher durante un lungo volo transoceanico farebbe meglio a orientarsi verso qualche modello ultralight munito di Go 6200, lasciando il Frankenstein agli amanti dei LANparty e/o ai giocatori che non sanno fare a meno dei propri titoli preferiti nei periodi di villeggiatura.

▼ IN DUE PAROLE...

Un portatile capace di eseguire i giochi in modalità widescreen e con un dettaglio quasi pari a quello dei sistemi desktop. — **9**

▼ CARATTERISTICHE

PROCESSORE	P4 3,2 GHz
MEMORIA VIDEO	GeForce 6800 Go
MEMORIA RAM	1 GB DDR2
HARD DISK	120GB RAID 0

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

La scheda di Albatron sfrutta anche un innovativo modulo di backup del BIOS, che preserva il funzionamento del sistema nel caso le operazioni di aggiornamento dei dati nella CMOS non vadano a buon fine. Il chipset nForce 4 è protagonista anche nella MSI K8N Neo 3, la prima scheda capace di affiancare un connettore AGP a uno slot grafico 16x. Sfruttando 4 canali PCI-E per simulare la banda passante dello standard AGP 8x, la Neo 3 tenta di attirare l'attenzione di chi vuole passare al nuovo bus, ma non intende cambiare immediatamente scheda video.

[illegible]

Insidiata da una sempre più nutrita schiera di concorrenti, la serie XPS di PC notebook Dell, la prima pensata per soddisfare le esigenze dei videogiocatori, si rinnova grazie al modello Gen 2. Sfruttando il chipset 915M, una gamma di Pentium4 da 2, 4 a 3,2 GHz e una GPU Go 6800, il Gen 2 offre delle buone prestazioni 3D, che vengono esaltate dal monitor da 17 pollici in formato widescreen. Vantando uno scheletro esterno di metallo satinato, l'ultimo XPS è offerto in 16 differenti colori e può essere ampiamente configurato in fase di acquisto. Il produttore americano ha contemporaneamente annunciato l'Inspiron 9300, un portatile munito di Windows Media Center e sintonizzatore TV, e il Dell DJ, un lettore MP3 con hard disk da 30 GB, compatibile con lo standard PlayForSure di Microsoft, che facilita il trasferimento dei brani audio acquisiti online tramite il Windows Media Player.



DFI LANPARTY NF4 SLI-DR

■ Produttore **DFI** ■ Distributore **DFI** ■ Internet **www.dfi.com.tw** ■ Prezzo **€ 220**

SENZA COMPROMESSI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SEBBENE sia meno nota al grande pubblico rispetto ad aziende quali Asus, MSI o Gigabyte, la taiwanese DFI ha conquistato negli ultimi anni l'attenzione degli appassionati di modding e, in generale, quella dei più fanatici persecutori dell'overclock.

Le sue motherboard della serie LANParty si differenziano dai prodotti della concorrenza sia per l'utilizzo di plastiche e connettori colorati (che reagiscono alle lampade ultraviolette sempre più spesso installate nei case trasparenti), sia per la ricchezza di opzioni riguardanti il voltaggio e le frequenze operative di chipset e CPU, offerte dai loro BIOS.

La NF4 SLI-DR, una motherboard per Athlon 64 basata su chipset nForce 4 e munita di doppio connettore PCI-Express 16x, porta la filosofia della serie LANParty a nuove vette, candidandosi quale insostituibile compagna dei più potenti Athlon FX odierni e futuri. Nel disegnare la scheda, DFI non ha sacrificato la versatilità in favore del design (decisamente eccentrico, essendo costituito da un circuito stampato nero sormontato da connettori gialli e arancioni) inserendo due porte Ethernet Gigabit, sei USB 2.0 e ben otto SATA configurabili in modalità RAID 0, 1, e 5. La sezione audio, centrata su un codec Realtek ALC850, non è saldata sul circuito stampato principale, ma è posta su un piccolo modulo chiamato Karajan, facilmente estraibile nel momento in cui si desiderasse affidare la riproduzione del sonoro a una più versatile scheda PCI dedicata.

Se il posizionamento delle porte ATA Parallele, dell'alimentazione ATX e dei quattro alloggi orizzontali per RAM DDR fanno sì che la zona circostante il Socket 939 rimanga sgombra e adatta ad accogliere i più voluminosi sistemi di raffreddamento, il design delle porte PCI-Express merita un approfondimento: il sistema scelto da DFI per attivare la modalità SLI prevede il certosino spostamento di sei lunghi ponticelli posti tra i due slot 16x, laddove altri produttori hanno adottato una più pratica scheda di indrizzamento delle linee.

L'installazione di due GeForce 6800 GT o Ultra rende inutilizzabile il connettore PCI-E 1x centrale, ma trasforma in un 4x quello posto vicino alla CPU. L'aria calda gettata dalle VGA sul dissipatore del chipset, situato così vicino agli slot 16x da venire sormontato dalle GeForce più lunghe, non impedisce all'nForce 4 di raggiungere valori di overclock notevoli. Il completo controllo del voltaggio LDT (relativo al bus HyperTrasport), del chipset e della RAM, nonché la facoltà di variare la velocità del bus da 200 a 456 MHz, consentono al BIOS di avviare gli Athlon 64 a frequenze molto più elevate di quelle di base. Una funzione chiamata CMOS reloaded facilita la sperimentazione che, tipicamente, accompagna l'overclock, offendo all'utente la possibilità di memorizzare una serie personalizzata di configurazioni.

Munita di tutti i connettori desiderabili e arricchita da un design intrigante, la NF4 SLI-DR è accompagnata da un "corredo" decisamente ricco. Oltre a un pannello frontale modulare da 5 pollici chiamato FrontX (in cui è possibile inserire una seconda porta firewire, un'uscita per cuffie/SPDIF e delle porte USB aggiuntive), nella confezione si trovano: una nutrita serie di cavi SATA e PATA, che ben si abbinano ai colori della motherboard, un set di guaine fluorescenti applicabili ai fili dell'alimentatore, la piccola scheda SLI necessaria al funzionamento contemporaneo di due GeForce e una borsa sintetica, utile al trasporto dell'intero sistema.
Fluorescente, priva delle vecchie porte seriali e di ridondanti uscite audio, la LANParty merita di occupare il posto d'onore nelle configurazioni più appariscenti e potenti: quelle destinate a vincere nelle manifestazioni internazionali di modding. Il massimo, per chi desidera stupire gli amici e abbattere qualche record nei benchmark.

▼ IN DUE PAROLE...

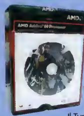
Una scheda decisamente ben disposta nei conforti dell'overclock. I numerosi accessori a corredo la rendono un buon affare. **9**

▼ CARATTERISTICHE	
SOCKET	939
SLOT PCI-E	2 16x - 1 4x
HYPERTRANSPORT	1 GHz
PORTE IDE	4 SATA - 2 PATA

e non abbiamo mai osato chiedere...

[illegible]

Sul mercato americano sono comparse le prime confezioni di processori AMD Athlon 64 complete di *Half-Life 2 Bronze* (comprendente, oltre il titolo principale, anche *CounterStrike: Source*). Il corredo del processore non si limita a offrire un codice numerico utilizzabile con Steam, ma include il DVD di installazione del gioco all'interno della confezione. Le prime CPU impreziosite del fascino a 64 bit di Gordon Freeman raggiungeranno gli scaffali dei negozi italiani verso metà aprile e saranno offerte allo stesso prezzo di quelle attuali.



UN VERSATILE TYPHOON

Il Typhoon Digital Multi-Media Player farà parlare di sé grazie alla capacità di acquisire in tempo reale i programmi televisivi in formato MPEG4 e di immagazzinarli su schede SmartMedia. Utilizzando un microdrive o una memoria allo stato solido da almeno 1 GB, il processore ARM7 interno può anche essere utilizzato per riprodurre dei filmati in DivX sullo schermo da 2,5 pollici, con una risoluzione di 352x240 pixel. Una volta collegato al PC tramite porta USB 2.0, il Typhoon è impiegabile quale minuscolo sintonizzatore portatile, capace di registrare i filmati direttamente sull'hard disk. L'uscita per le cuffie, la compatibilità con i formati MP3 e WMA e la batteria ricaricabile al litio rendono il lettore adatto anche come semplice riproduttore musicale. Il prezzo? 239 euro.



PANASONIC X60

■ Produttore **Panasonic** ■ Internet **www.panasonic.it**
■ Prezzo **€ 299**

POCO interessata alle applicazioni Java in generale e al mobile gaming in particolare, Panasonic ha sempre privilegiato un approccio "serioso" e professionale al mondo della telefonia mobile. Si è distinta dagli altri produttori anche per alcune scelte quantomeno stravaganti, come la predilezione per il protocollo ExEn ormai universalmente considerato, a poco più di tre anni dal suo debutto, del tutto superato. L'X60 rappresenta il primo, timido segnale di un'inversione di rotta; una profonda rivisitazione delle strategie aziendali che giunge a pieno compimento soltanto con il più recente X701, di cui abbiamo avuto occasione di parlare qualche numero fa.

Come debutto, inutile negarlo, l'X60 è piuttosto deludente: è vero che, finalmente, un cellulare Panasonic dispone di piena compatibilità Java, peccato che la memoria a disposizione delle midlet si riduca a due miseri Mega, ulteriormente penalizzati dalle pesanti limitazioni hardware e software imposte da Vodafone (unico distributore autorizzato per l'Italia), che ha inibito, tra l'altro, molte delle personalizzazioni disponibili nella versione "base".

Tra i difetti più gravi, osservati da un punto di vista prettamente ludico, si annoverano un minuscolo display CSTN (quindi a matrice passiva) da 128x128 pixel, del tutto inadatto al gioco, e una scomoda tastiera di dimensioni improponibili. Il piccolo joystick è posizionato troppo in alto rispetto agli altri tasti ed è quindi inadeguato ai titoli d'azione o di combattimento, in cui è richiesta una certa ergonomicità nella disposizione dei comandi principali.

Come se non bastasse, l'X60 è attualmente proposto a un prezzo di listino di quasi 300 euro, cifra improponibile se comparata con altri terminali della stessa categoria, ma di produttori differenti.

▼ IN DUE PAROLE...

Costa molto e dà poco, almeno in termini videoludici. Da dimenticare... **4**

▼ CARATTERISTICHE

LOOK ACCATTIVANTE	+
COMPATTO E LEGGERO	+
HARDWARE INADATTO AL GIOCO	−
PESANTI LIMITAZIONI DI VODAFONE	−

PROVATO
ASPHALT: URBAN GT



Tra gli sviluppatori più prolifici per N-Gage, un posto d'onore spetta alla francese Gameloft, responsabile di alcuni dei titoli migliori della console portatile di casa Nokia (*Ghost Recon: Jungle Storm*, *Rayman 3*). Essendo nata da una costola di Ubisoft, però, le realizzazioni Gameloft sono normalmente costituite da conversioni di titoli per PC o console domestiche. *Asphalt* è un caso a parte: per la prima volta nella sua storia, Gameloft, ha creato un gioco espressamente per N-Gage (sono già state prodotte, però, due conversioni: una Java, per cellulari "Serie 60", e una per Nintendo DS). *Asphalt* è caratterizzato da un'impostazione arcade. Si affrontano una serie di tracciati urbani, ambientati in città autentiche (Parigi, New York, Cuba, eccetera), alla guida di vetture autentiche (Audi TT, Lamborghini Diablo e via di questo passo). Ogni gara permette di ottenere un premio in denaro, che può essere investito per migliorare le prestazioni della propria auto o per acquistarne una nuova. Discreto, ma c'è di meglio in giro.

Produttore:	Gameloft
Prezzo:	€ 49
Piattaforme:	Nokia N-Gage, N-Gage QD
Versione provata:	Nokia N-Gage QD
Internet:	www.n-gage.com
Wap:	N.D.

Voto 7 Un gioco di guida piacevole, ma non esente da difetti.

PROVATO
GHOSTS'N'GOBLINS



Titolo di produzione tedesca, *Ghosts'n'Goblins* è, naturalmente, la conversione dell'omonimo Coin Op di casa Capcom. Spiegare la meccanica di gioco di *G'N'G* potrebbe sembrare irriguardoso, visto che il successo di questa pietra miliare nella storia dei videogiochi è stato tale, da costringere gli sviluppatori Capcom a sfornare diversi seguiti (come il più recente *Maximo*, per PS2) e conversioni. Questa midlet, in effetti, è una conversione abbastanza fedele dell'originale dell'85; peccato che il gioco contenga solo i primi tre livelli. Per quanto ben realizzati, infatti, alla lunga tendono a diventare un po' monotoni. Il sistema di controllo, peraltro, non ha subito variazioni di rilievo rispetto al Coin Op e questo, per il minuscolo tastierino di un telefono cellulare è certamente un grosso limite. Effettuare, con il giusto tempismo, un salto obliquo con un robusto joystick da cabinato è ben altra cosa, rispetto al tentarlo con un fragile e impreciso jog dial.

Produttore:	Living Mobile
Prezzo:	€ 5
Piattaforme:	Nokia Serie 60
Versione provata:	Nokia 3650
Internet:	www.livingmobile.net
Wap:	N.D.

Voto 6 Una conversione passabile, ma perché solo 3 livelli?

PICCOLI IMPERI CRESCONO

Uno dei giochi che hanno maggiormente attirato l'attenzione dei giornalisti intervenuti a Cannes, all'ultimo 3GSM (la manifestazione più importante, in ambito europeo, per quanto riguarda il settore Mobile Gaming), è stato l'ultimo titolo di punta nato dal felice matrimonio tra Microsoft e la francese In-Fusio. *Age of Empires II Mobile* è destinato a rappresentare, infatti, il nuovo standard di riferimento per quanto concerne i giochi strategici su telefono cellulare. Il titolo rappresenta la conversione "mini" dell'omonimo successo per PC. La versione dimostrativa che abbiamo testato su Motorola V525, anche se piuttosto limitata, era impressionante. La midlet adotta un motore grafico isometrico, molto simile alla prima incarnazione su computer di *Age of Empires*. Nella sua forma definitiva, il gioco offrirà la scelta tra due civiltà e quattro diverse epoche storiche (nel demo provato, erano presenti il periodo feudale e l'Alto Medioevo). Ben 13 diversi edifici e 7 tipi di unità differenti completeranno i "numeri" di *AoE II Mobile*, che sarà disponibile in diversi formati. Oltre alla "classica" versione Java, saranno previste edizioni su piattaforma Symbian, Brew, ExEn e la conversione su Windows Mobile (destinata solo a PDA e palmari). Non è ancora stata annunciata una data ufficiale di distribuzione nel nostro Paese, anche se il titolo dovrebbe vedere la luce entro la fine dell'estate e sarà un'esclusiva di TIM per l'Italia. Qualche mese dopo l'uscita, verrà messo in distribuzione un modulo che consentirà agli utenti di confrontarsi in multiplayer, tramite connessione GSM a un server remoto.



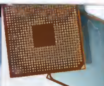
IL SISTEMA GIUSTO

Un dettagliato Sistema Giusto vede la completa adozione dei processori AMD e l'arrivo dell'ultima esponente della famiglia Audigy. Tra le schede madri, poi, debutta DFI.

GIOCARE INFORMATI

È un Sistema Giusto rinnovato nei contenuti e nelle forme quello che osservate in queste pagine. Seguendo i pareri di alcuni lettori, abbiamo deciso di inserire una breve descrizione tecnica di tutti i componenti consigliati, così da esaltarne qualità e caratteristiche in modo più immediato. Per questioni legate allo spazio, tale operazione ha portato con sé il sacrificio della voce riguardante mouse e tastiere. Compenseremo tale assenza consigliando spesso i mouse più precisi, i set wireless più ergonomici e i pad più vellutati offerti, di volta in volta, sul mercato. Senza essere più "limitati" a tre sole scelte, asseconderemo le esigenze di chi odia le batterie, ema il design o desidera la comodità prima di tutto. Se avete commenti o consigli da porci, non esitate a scrivere a Pape, all'indirizzo alberto.falchi@futureitaly.it, o a Quedex, presso annulla@futureitaly.it.

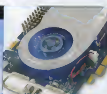
▼ PROCESSORE



- **SISTEMA IDEALE: Athlon FX-55 € 890**
  Socket 939 – 2,6 GHz – 128 KB Cache L1 – 1 MB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit
- **SISTEMA MEDIO: Athlon 64 3500+ € 263**
  Socket 939 – 2,2 GHz – 128 KB Cache L1 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit
- **SISTEMA BASE: Sempron 3100+ € 136**
  Socket 754 – 1,8 GHz – 128 KB Cache L1 – 256 KB Cache L2 – HyperTransport 1,6 GHz – 32 bit

La velocità con cui i processori di AMD gestiscono i giochi fa sì che tutte le nostre scelte di sistema sfruttino l'architettura degli Athlon. Il compito dell'FX-55 è quello di distruggere ogni record nei benchmark, mentre il Sempron si accontenta di eseguire "in scioltezza" il motore fisico degli ultimi sparatutto.

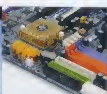
▼ SCHEDA VIDEO



- **SISTEMA IDEALE: 2 GeForce 6800 GT PCI-E in SLI € 990**
  PCI-Express – 256 MB GDDR3 1,1 GHz – 256 bit – 16 Pixel Shader 3.0 – 6 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI
- **SISTEMA MEDIO: Redeon X800 XL € 320**
  PCI-Express – 256 MB GDDR3 1 GHz – 256 bit – 16 P.S. 2.0b – 6 Vertex Shader 2.0 – 1 DVI – 1 VGA
- **SISTEMA BASE: GeForce 6800 LE € 245**
  AGP 8X – 128 MB DDR 700 MHz – 256 bit – 8 Pixel Shader 3.0 – 5 Vertex Shader 3.0 – 1 DVI – 1 VGA

Due 6800 GT operanti in parallelo lanciano il Sistema ideale nel reame dell'altissima risoluzione. La X800 XL e la 6800 LE consentono anche alle configurazioni meno costose di riprodurre gli effetti degli ultimi sparatutto con un ottimo dettaglio e senza sacrificare alcun effetto di shading.

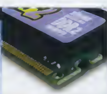
▼ SCHEDA MADRE



- **SISTEMA IDEALE: DFI nF4 SLI € 195**
  nForce 4 – Socket 939 – 4 DDR1 400 – 2 PCI-E 16x – 2 PCI-e 1x – 4 SATA – 2 PATA – [illegible]
- **SISTEMA MEDIO: Asus A8V-E Deluxe € 155**
  Via K8T890 – Socket 939 – 4 DDR1 400 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x · 2 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit
- **SISTEMA BASE: Abit KV8 Pro € 99**
  Via K8T800 – Socket 754 – 2 DDR1 400 – 1 AGP – 5 PCI – 2 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit

La scheda DFI assicura il funzionamento contemporaneo di due GeForce e ha un design perfetto per i case di chi ama il modding. Il Sistema medio e quello base sfruttano due chipset Via completi di HyperTransport e controller RAID, in grado di supportare egregiamente gli Athlon 64 e i Sempron.

▼ MEMORIA RAM



- **SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair Twinx 4000 Pro € 620**
  4 DIMM da 512 MB – Latenze 3-4-4-8 a 500 MHz – 2,75 V – Dissipatore metallico con LED
- **SISTEMA MEDIO: 1 GB OCZ 3200EL Platinum € 233**
  2 DIMM da 512 MB – Latenze 2-3-2-5 a 400 MHz – 2,6 V – Dissipatore metallico
- **SISTEMA BASE: 512 MB PC4000 € 130**
  1 DIMM da 512 MB – Latenza 3-4-4-8 a 400 MHz – 2,8 V – Nessun dissipatore

I moduli PC4000 da 500 MHz rendono overclockabili il Sistema base e quello ideale. Quest'ultimo, grazie ai suoi 2 GB, riesce a eseguire più programmi contemporaneamente, senza far eccessivo uso della memoria virtuale. Il Sistema medio gode delle basse latenze dei moduli OCZ.

▼ CASSE

■ SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 399
7.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 129
Kit enalogico 7.1 – B0 Watt RM5 totali – Uscita cuffie – Line in eusiliario – Telecomando a filo

■ SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 80
Kit enalogico 5.1 – 70 Wett RMS Totali – Uscita cuffie – Comandi volume su satellite frontale

Grazie a 500 Watt di potenza e ai coni ben dimensionati, le Z-5500 offrono un suono limpido e perfettamente coordinato dal decoder digitale centrale. Le Inspire di Creative puntano, invece, a soddisfare i giocatori dotati di schede Audigy 2 che desiderano udire perfettamente i nemici alle loro spalle.

▼ MONITOR

■ SISTEMA IDEALE: Apple Cinema Display 20" € 1.039
20 pollici – Formato widescreen 16:10 – Risoluzione massima 1680x1050 – DVI – 16 ms

■ SISTEMA MEDIO: BenQ FP71E+ € 377
17 pollici – Formeto 4:3 – Risoluzione messime 1280x1024 – DVI e VGA – 8 ms

■ SISTEMA BASE: Samsung SM710N € 311
17 pollici – Formato 4:3 – Risoluzione messime 1280x1024 – DVI e VGA – 12 ms

I tre monitor LCD proposti si distinguono per la buona reattività. L'elegante Apple incorpora nel design in alluminio 4 porte USB/firewire e offre una visione panoramica di *Half-Life 2*. I modelli di BenQ e Samsung non temono i repentini spostamenti nei più frenetici sparatutto.

▼ SCHEDA AUDIO

■ SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster Audigy 4 Pro € 279
24 bit/96 KHz in 7.1 – 24 bit/192 KHz in stereo – Rack esterno – EAX 4 – SPDIF ottica e coassiale – Telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster Audigy 2 ZS € 99
24 bit/96 KHz in modelità 7.1 – 24 bit/192 KHz in modelità stereo – EAX 4 – Uscita SPDIF coessiele

■ SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre
Almeno 24 bit/96 KHz in modelità 5.1 – EAX 2 – Uscita SPDIF coassiale

Con un rapporto segnale/rumore pari a 113 db, la nuovissima Audigy Pro raggiunge la qualità sonora dei costosi decoder Hi-Fi. I giocatori che desiderano gustare gli effetti ambientali EAX 4 vengono soddisfatti dalla ZS interna. I chip integrati migliori sono quelli aderenti alle specifiche Intel HD e Via Vinyl.

▼ LETTORE DVD

■ SISTEMA IDEALE: Lettore DVD ROM Toshiba 16x 24 € e mast. Plextor PX-716SA € 140
Serial ATA – Dual Layer – 8 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+RW 8x – GigaRec

■ SISTEMA MEDIO: DVD R/RW NEC 3520 € 75
Perellel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+RW 8x

■ SISTEMA BASE: LiteOn Combo DVD/CDRW € 30
Perellel ATA – 2 MB Buffer – CDR 52x – CDRW 32x – Lettura DVD 8x

I migliori masterizzatori DVD scrivono sui supporti DVD+R alla velocità di 16x. Il modello di Plextor si distingue grazie all'interfaccia Seriale e alla capacità di salvare 1 GB di dati su un normale CD-R da 80 minuti. L'acquisto di un'unità combo ha senso solo se si punta al massimo risparmio.

▼ OISCO FISSO

■ SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 74 GB € 390
148 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso medio 4,5 ms

■ SISTEMA MEDIO: Maxtor Maxline III 250 GB € 190
250 G8 – 5eriel ATA 150 – 7.200 RPM – 8 MB 8uffer – Tempo di eccesso medio 9,3 ms

■ SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 200 GB € 126
200 GB – Seriel ATA 150 – 7.200 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di eccesso medio 9,0 ms

Tutti i dischi scelti sfruttano l'interfaccia SATA e l'algoritmo NCQ. Mentre il Sistema Ideale si avvale di una configurazione RAID e di due dischi da 10.000 RPM, per offrire tempi di caricamento da primato, le scelte più economiche puntano a offrire ampio spazio alle installazioni.

PALINSESTI DIGITALI

La visione di un rilassante documentario televisivo può stemperare la tensione prodotta dalle nostre scorribande nei mondi virtuali infestati dagli Orchi e allietati dagli Elfi. Ecco tre schede TV in grado di portare attualità e varietà sui nostri monitor.

Terratec Cinergy 1200 DVB-T

€ 105

Competibiie con il digitale terrestre e pronta a riprodurre i primi fiim trasmessi con eudio 5.1 Dolby Digital. Supporta il Time Shifting e può salvere i programmi registrati su CD e DVD.

ATI TV Wonder elite

€ 155

Aderente alle specifiche di Windows XP Medie Center, è in grado di salvare i segnali TV anelogici e digiteli in formato MPEG 1 o 2, effettuando la conversione via herdware ed evitendo di impegnere le CPU.

Pinnacle PCTV Stereo

€ 69

Una scheda PCi con chip Conexent, in grado di registrare le trasmissioni aneiogiche e di mostrarle e schermo intero. Completa di telecomando e ingresso S-Video.

RISULTATO

SISTEMA IOEALE

€ 4.066
(limite 5.500)

SISTEMA MEDIO

€ 1.841
(limite 2.200)

SISTEMA BASE

€ 1.157
(limite 1.200)

ATTENZIONE

Consideriamo che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA

La scheda madre va più lenta della proverbiale lumaca, oppure lanciando *Half-Life 2* da Steam vediamo lievitare gli oggetti presenti sul tavolo? Niente paura, i problemi hardware giocosi verranno risolti da Quedex, nella provvidenziale rubrica tecnica mensile. Scriviamogli e attendiamo il suo responso!

SFORZI "TAURINI"



Processori Intel dotati, finalmente, delle giuste caratteristiche, GdR bisognosi di configurazioni manuali e driver che inseriscono fastidiose chiavi nel registro: questi sono i temi affrontati nelle consuete tre pagine della posta tecnica, il cui completamento è stato minato dall'arrivo dell'irresistibile universo di *World of Warcraft*. Approfittate dei rari momenti in cui la mia attenzione non è rapita da qualche massiccio esponente della razza Tauren, per esporre i vostri problemi all'indirizzo annulla@futureitaly.it o al meno virtuale GMC, Via Asiago 45, 20128 Milano. Cercherò di convogliare le mie aspirazioni sciamaniche nella risoluzione dei più angoscianti inganni offerti dall'hardware.

Quedex



Per far sì che *Gothic II* si avvii senza problemi con Windows XP, è necessario modificarne manualmente uno dei file di configurazione.

Tutti i programmi automaticamente attivati a ogni avvio di Windows sono elencati in una sezione del registro. Cartelle incluse.

D:> Salve a tutta la redazione, ho acquistato e installato *Gothic II*, ma durante l'avvio compare l'errore:

VDFS Init Tool: error on initializing the virtual file system

seguito da una schermata nera, che mi costringe a riavviare il computer. Cosa posso fare?

Stefano

R:> Molti altri lettori sono incappati nel medesimo problema con il titolo sviluppato dai Piranha Bytes. Per aggirarlo, dovrai eliminare l'installazione attuale e procedere alla reinstallazione. Una volta completata l'operazione, raggiungi la cartella del gioco e apri con il Blocco note il file VDFS.cfg: modificando la voce ***.vdf** in **Data*.vdf**, e salvando il file di configurazione rinnovato, *Gothic II* dovrebbe avviarsi senza problemi.

D:> Ho installato il file di aggiornamento dei driver Catalyst. Ora, però, a ogni avvio del sistema si apre automaticamente la cartella C:\ATi. Cosa devo fare per evitare tale inconveniente? Posso cancellare solo l'aggiornamento, senza disinstallare tutti i driver del mio Radeon 9200?

Giovanni

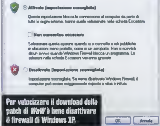
R:> La cartella chiamata ATI e posizionata nella directory di root (la sezione iniziale dell'hard disk, dove trovano posto tutte le cartelle principali) viene creata durante la fase di decompressione dei driver. I file necessari al funzionamento del tuo Radeon non risiedono in essa, ma nella cartella Programmi\ATI, generata dal programma di installazione, e nella delicata sezione System32 di Windows XP. Se il pannello di controllo del tuo Radeon si apre correttamente, puoi quindi cancellare senza timore la directory che infastidisce l'avvio di ogni sessione. Per evitare che tale operazione dia vita a un errore di registro, dovrai anche aprire Regedit e raggiungere la sezione: **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\run**, così da eliminare la chiave contenente il valore **C:\ATI**.

D:> Salve Quedex, comincio a sentire l'esigenza di sostituire scheda madre e RAM, così da giocare i migliori titoli in arrivo quest'anno. Nonostante il "Sistema Giusto" indichi come scelta ideale un Athlon FX, vorrei conservare il mio P4 2800, con bus a 533 MHz, e il Radeon X800 Pro: posso utilizzarli su una Asus A8V Deluxe? Se così non fosse, mi consiglieresti una scheda madre compatibile con entrambi e, contemporaneamente, capace di supportare le DDR2 di Corsair?

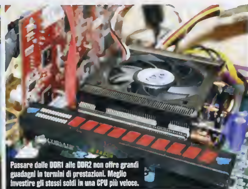
Geppetto

R:> Il Pentium4 da te posseduto utilizza il Socket 478 ed è compatibile solo con le schede madri basate su chipset i875, i865 e Via PT800, munite di porta AGP e compatibili con le memorie DDR1 a 400 MHz. Utilizzare la tua CPU sulla Asus A8V (una motherboard per Athlon 64) è impossibile, tanto quanto abbinarla alle


Alcuni server dell'ultimo capolavoro di Blizzard sono molto affollati e possono generare delle code di ingresso.



Per velocizzare il download della patch di *WoW* è bene disattivare il firewall di Windows XP.


Passare dalle DDR1 alle DDR2 non offre grandi guadagni in termini di prestazioni. Meglio investire gli stessi soldi in una CPU più veloce.

memorie DDR2, supportate dalle schede con chipset 915P e 925X, disegnate intorno al nuovo Socket 775. Il passaggio alla nuova generazione di memorie RAM, comunque, non giustifica da solo la sostituzione di CPU, motherboard e VGA (necessaria, perché tutte le schede madri con slot DDR2 sfruttano il bus PCI-Express), soprattutto considerando che la tua X800 Pro riuscirà a eseguire tutti titoli del 2005 con una buona fluidità. La maggiore velocità delle DDR2 da 533 MHz, infatti, è stemperata dagli elevati tempi di latenza dei nuovi moduli che, in pratica, offrono prestazioni del tutto allineate a quelle delle vecchie DDR1. Vista la tua configurazione, non posso che consigliarti di cercare nei listini dei negozi un Pentium4 a 3,4 GHz basato su architettura Northwood e ancora legato al Socket 478. Acquistandolo, otterresti un buon aumento in termini di prestazioni, senza essere costretto a cambiare tutti gli altri componenti elencati. Con l'arrivo delle prime CPU Intel a 64 bit e dei chipset in grado di sfruttare le memorie DDR a 667 MHz, un upgrade complessivo del sistema sarà maggiormente giustificato e proficuo.

D:> Caro Quedex,
dopo aver creato il mio account per *World of Warcraft*, ho dovuto armarmi di molta pazienza. Al primo avvio, infatti, il gioco ha iniziato a scaricare automaticamente una patch da 32 MB alla velocità di circa 2 KB al secondo! Possibile che i server di Blizzard siano così intasati? Un amico mi ha confermato che l'ingresso nei vari regni sottopone il giocatore a un'attesa di circa 30 minuti. Considerando che ho pagato per divertirmi solo due mesi, non vorrei passare tutto il tempo ad aspettare.

Sarf

R:> L'eccezionale successo del MMORPG di Blizzard ha creato delle code in ingresso ad alcuni dei primi reami (server) messi online. Appena dopo aver effettuato il login, però, viene mostrato all'utente un elenco dei reami meno affollati, accessibili in modo istantaneo. Una lista aggiornata riguardante il traffico di tutti i server è disponibile ancor prima, all'indirizzo **forums-en.wow-europe.com**.
Se la lentezza con cui ci si può unire a una gilda formatasi in un regno affollato è dovuta all'irresistibile fascino dell'universo di *Warcraft*, la scarsa velocità di download della patch ha origini decisamente più tecniche. Per far sì che i dati dell'aggiornamento ci giungano a passi di circa 40-50 KB al secondo, è necessario disattivare temporaneamente il firewall di Windows XP, raggiungendo la sezione **Connessioni di rete** del Pannello di controllo, cliccando con il tasto destro sulla connessione Internet da noi utilizzata e aprendo la finestra **Avanzate\Windows Firewall**. Dato che ogni patch genera un file eseguibile diverso, è impossibile creare un'eccezione che valga per tutti gli aggiornamenti. Aprendo delle porte

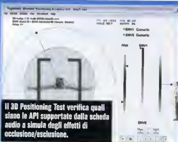
ANCHE I PENTIUM RADDOPPIANO I BIT

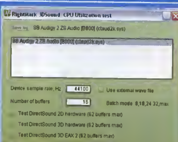


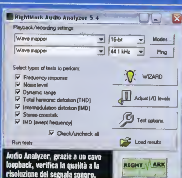
Nonostante in molti benchmark continui a inseguire gli Athlon 64 di pari prezzo, il nuovo Pentium4 660 (il primo Prescott munito di una cache di secondo livello da 2 MB a essere comparso nei listini dei negozi) porta con sé una serie di novità in grado di stupire positivamente i possessori delle schede madri 915P e 925X. La prima, ovviamente, riguarda l'adozione delle estensioni a 64 bit chiamate EM64T, grazie a cui tutti i processori Intel saranno finalmente in grado di eseguire Windows XP 64 bit Edition e il futuro Longhorn. Nel tentativo di limitare il consumo energetico e la produzione di calore, gli esponenti della serie 600 adottano tre tecnologie chiamate Halt State, Thermal Monithoring 2 e Enhanced SpeedStep, in grado di diminuire la frequenza (a passi di 200 MHz) e il voltaggio della CPU nei momenti di minor carico lavorativo, in modo simile a quanto fanno già da anni le CPU dei sistemi portatili. Il lancio del P4 660 a 3,6 GHz è stato accompagnato da quello del nuovo Extreme Edition a 3,73 GHz con bus a 1066, compatibile solo che le schede 925XE. Privo della memoria cache di terzo livello che contraddistingueva i predecessori, anche il nuovo EE non offre vantaggi in termini di prestazioni che ne giustifichino il prezzo elevato, superiore a quello dell'assai più convincente Athlon FX-55. I possessori del socket 775 non si lascino trarre in inganno dalle "edizioni estreme": i P4 660 e l'imminente 670 a 3,8 GHz riusciranno a eseguire tutti i giochi del 2005 senza incertezze e offriranno pieno supporto ai sistemi operativi dei prossimi anni.

SOLO PER ESPERTI

ANALIZZIAMO L'AUDIO CON RIGHTMARK


Il 3D Positioning Test verifica quali siano le API supportate dalla scheda audio a simula degli effetti di occlusione/esclusione.


Il CPU Utilization Test verifica l'impegno profuso dal processore centrale nella riproduzione dei suoni.


Audio Analyzer, grazie a un cavo loopback, verifica la qualità a la risoluzione del segnale sonoro.

Rightmark Audio Analyzer e Rightmark 3D Sound sono due benchmark noti da anni agli appassionati di hardware. La loro importanza è cresciuta esponenzialmente da quando, nella maggioranza dei PC, la produzione dei suoni è stata affidata ai codec integrati sulla scheda madre, pubblicizzati quali soluzioni multicanale capaci di offrire ambientazioni acustiche cristalline.
Audio Analyzer scava nel rapporto segnale/rumore e verifica che il sonoro prodotto dalla scheda audio sia privo di interferenze e non peggiori allontanandosi dalla semplice stereofonia. Necessita di un cavo di loopback (un filo con doppio connettore minidin, da inserire nell'uscita audio principale e nell'ingresso line-in della stessa scheda) e di una conoscenza tecnica delle caratteristiche peculiari dei segnali. I videogiocatori che desiderino solo verificare la qualità dell'audio tridimensionale ottenibile dal proprio sistema troveranno più interessante e meno ostico 3D Sound, con i suoi tre componenti separati: lanciando il Positioning Accuracy Test, infatti, è consentito verificare le capacità di posizionamento delle sorgenti sonore, controllare la qualità delle occlusioni simulate dal driver e la precisione con cui vengono applicati gli effetti ambientali EAX. Effettuando questo test su un computer equipaggiato con scheda Audigy, è ancora oggi immediatamente rilevabile la superiore qualità degli effetti di riverbero generati dal DSP di casa Creative. Il CPU Utilization Test, invece, verifica l'impegno del processore centrale nella riproduzione di più sorgenti sonore e nell'applicazione delle EAX 2. I dati generati dal benchmark vengono salvati in un file XML all'interno della cartella di installazione dell'utility e possono essere visualizzati attraverso il componente Data Analyzer. Dopo aver verificato che la maggior parte dei codec di Realtek, C-Media e ADI "rubano" un 10% della CPU per applicare degli effetti di riverbero confusionari e poco realistici, probabilmente più di un giocatore valuterà l'acquisto di una Audigy (capace di alleviare il compito del processore centrale fino a ridurlo all'1%, nella riproduzione delle sofisticate EAX 4) o attenderà con maggior interesse l'arrivo della seconda generazione del SoundStorm di nVidia.

specifiche, però, è consentito scaricare gli aggiornamenti in modo rapido, senza disattivare il firewall ogni volta.
Per farlo, bisogna raggiungere la scheda **Eccezioni**, premere il pulsante **Aggiungi Porta**, inserire sette eccezioni chiamate, di volta in volta, WoW1, WoW2, eccetera, e indicare (sempre di volta in volta) i numeri di porta **3274**, **8086**, **8087**, **9081**, **9090**, **9091** e **9100**.
Una nota a margine: per tutti gli appassionati di *World of Warcraft* (e non solo), inauguriamo su questo numero una pagina di "cronache" dal fantastico mondo di *WoW*. Non vi resta che leggere a pagina **53**.

LA DOMANDA PERFETTA

Il numero di lettere riguardanti quesiti tecnici negli ultimi mesi è cresciuto notevolmente. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate.
Ricordiamoci di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

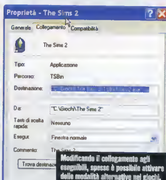
Più informazioni riusciremo a fornire riguardo al computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.


Per evitare alcuni problemi grafici, i proprietari delle GeForce più attempate possono avviare *The Sims 2* in finestra.

D:> Ciao Quedex,
da quando ho installato i ForceWare 66.93, la mia GeForce 4 MX 4000 mostra, in *The Sims 2*, una porzione di schermo sfarfallante, che mi impedisce di giocare. Precedentemente, il problema non si manifestava. Devo per forza tornare ai vecchi driver?

Antonio

R:> Il problema da te riscontrato interessa quasi tutti i proprietari di GeForce 4 MX. È stato ufficialmente riconosciuto da nVidia e verrà risolto solo in una futura versione dei ForceWare. Se, mentre leggi queste righe, la versione 71.81 (da tempo programmata) non fosse ancora stata ufficialmente distribuita, non posso che consigliarti di eseguire il gioco in finestra. Entra nel menu Proprietà del collegamento con cui normalmente avvii il gioco di Electronic Arts e, nella casella destinazione, aggiungi alla fine del percorso il comando **-w**. Le avventure dei tuoi Sims si avvieranno in una finestra che sarai in grado di ingrandire variando la risoluzione del gioco, senza incontrare eccessivi rallentamenti ed evitando il fastidioso sfarfallio.



Modificando il collegamento agli eseguibili, spesso è possibile attivare delle modalità alternative nei giochi.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

REQUISITI DI SISTEMA

Per definire il sistema su cui abbiamo provato il gioco, utilizziamo dei test (Q3, 3DMark05 SE, CodeCreatures) con risoluzione 1024x768 (32 bit), senza AntiAliasing, che misurano le prestazioni del nostro computer. In questo modo forniamo un'informazione completa, che tenga conto di ogni aspetto della configurazione adottata (driver, RAM, scheda grafica, processore, velocità dell'hard disk, ecc.). Confrontando i valori segnalati, e facendo gli stessi test sul vostro computer, capirete che differenza di prestazioni, in negativo o positivo, esiste tra i due PC e quindi il comportamento del gioco sul computer di casa vostra, considerando che il colore delle risoluzioni indica le prestazioni a ciascuna risoluzione (verde: tutto OK, giallo: qualche problema, rosso: niente da fare), sul computer che abbiamo utilizzato per la nostra prova. Qualche esempio di prestazioni su configurazioni standard:

Celeron 433 - 512 MB RAM - Radeon 8500 (Catalyst 2.03)
CodeCreatures: Non gira
3DMark05: Non gira
Q3: 57,4 fps

AthlonXP 1.900+ - 512 MB RAM - Radeon 9700 (Cat. 2.03)
CodeCreatures: 37,4
3DMark05: 1.540
Q3: 184,4 fps

Pentium4 3GHz - 512 MB DDR RAM - Radeon 9800 (2.03)
CodeCreatures: 40,7
3DMark05: 2.338
Q3: 254,6 fps

REQUISITI DI SISTEMA

VERDETTO: La grafica di *Tribes: Vengeance* è nella media per quanto riguarda la "pesantezza". La tipologia di gioco, però, richiede una fluidità perfetta sia nella campagna single player, sia nelle frenetiche azioni in multiplayer. Per tale ragione, chi non possiede un sistema assolutamente al top dovrà abbassare molti dettagli grafici. Inoltre, 1 GB di RAM è caldamente consigliato.

Opzioni Grafiche **Risoluzione da 640x480 a 1600x1200, bump mapping, dettaglio delle texture, dettaglio delle ombre, dettaglio delle superfici acquatiche, dettaglio del mondo, distanza della nebbia.**

Il nostro PC P4 3 GHz, 512 MB DDR RAM, Radeon 9800 XT

Q3 Demo	254,6
3DMark05	2.492
CodeCreatures	34,6

800x600: È possibile giocare con tutto al massimo.
[illegible]: La qualità della grafica deve essere abbassata per ottenere una fluidità accettabile.
1280x1024: Decisamente troppo scattoso, se non ai minimi dettagli.

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

10 Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se qualche casa di software riuscirà a strapparci il fatidico "dieci"?

9 Un capolavoro, un gioco che cosigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il titolo vale l'acquisto.

8 Un ottimo gioco, che per alcuni motivi, non riesce a raggiungere il "9". Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi

7 Un buon gioco che non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "8" o di un "9". Dovremo sorvolare su qualche difetto, ma sarà in grado di regalarci ore di divertimento.

6 La sufficienza. Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione. Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione

5 Qui cominciano i problemi. Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz altro di meglio sulla piazza. Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale

4 Non ci siamo proprio. I casi sono due: il concetto di gioco non ha ragione di essere, oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali. Evitiamolo.

3 Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi, potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate. Suvvia, non scherziamo.

2 Peggio di "tre". Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 4 con Ge Force FX 5900 Ultra. E non stiamo parlando di un emulatore...

1 Ancora peggio di "due". Serve sapere altro?



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato, tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per Il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!









MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Completare la propria collezione di DVD - nel senso che vuole tutti i DVD usciti sul mercato
Gioco preferito: *Telefonare o Primoz di sera*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Essere evocato quando Linux dimostra i suoi limiti, specie se la distribuzione è quella sbagliata
Gioco preferito: *Fare i siti per gli amici, forse*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Ascoltare improbabili sonorità tribali e impostare salvaschermi psichedelici, preferibilmente cammellati
Gioco preferito: *GTR*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Tutti i giochi che coinvolgano una telecamera e un PC. E magari un pallone
Gioco preferito: *PES 4 con la telecamera*

CARLO BARONE
Specializzato in: Sottolineare come gli sparatutto online dovrebbero prendere tutti "9", specie se ci gioca lui
Gioco preferito: *World of Warcraft*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Stupire il suo pubblico con interventi spettacolari sui migliori GdR ispirati a "Guerre Stellari"
Gioco preferito: *Star Wars KOTOR II*

SILVIA MUNGO
Specializzata in: Organizzare interviste con l'ITP, facendo scrivere l'articolo al suo boss perchè "non ha tempo"
Gioco preferito: *Thief III*

AGLI ORDINI!

La nuova frontiera degli sparatutto è il bastone del comando!

ORMAI è noto: i programmatori di titoli per PC si mettono d'accordo tra loro. Per anni, abbiamo giocato su computer con sparatutto in solitario senza alcuna velleità tattica, ed ecco che, da novembre ad aprile, arrivano nei negozi tre realizzazioni che si propongono di introdurre un elemento strategico preponderante nei "soliti" sparatutto 3D.

Dopo *Medal of Honor: Pacific Assault* e i suoi comandi "a tasti", e *Star Wars Republic Commando*, con gli "hot spot" verso cui indirizzare i commilitoni-cloni, arriva *Brothers in Arms*, con un taglio decisamente più tattico, a partire dal fatto che i soldati ai vostri ordini non saranno invulnerabili e non potranno essere curati. Spesso, in passato, abbiamo storto un po' il naso di fronte a esempi di "contaminazioni" tra generi e siamo dell'avviso che, per esempio, un buon GdR possa essere rovinato dall'introduzione incoerente e poco ponderata di elementi da gioco di strategia. Gearbox, però, ha le carte in regola. Dopo aver lavorato nientemeno che con Valve, per un'espansione del primo *Half-Life*, e aver portato su PC in modo quasi indolore *Halo*, questi sviluppatori sono senza dubbio in grado di affermare di saperne qualcosa, per quanto riguarda gli sparatutto 3D! Non resta che girare pagina e scoprire se sono riusciti o meno nel loro intento.

Di seguito, troverete anche due strategici in tempo reale da non sottovalutare. Il primo è l'epico techno-thriller *Act of War: Direct Action* di Atari, che, seguendo un po' la strada indicata da Ubisoft, si è affidata a uno scrittore d'eccezione come Dale Brown per gettare le basi narrative del proprio titolo. *Stalingrad*, invece, è una produzione italiana (anche se lo sviluppatore è russo) e si concentra su una delle battaglie più importanti della Seconda Guerra Mondiale.

Non manca un'avventura DOC come *Still Life*, in cui dipanare una trama di orridi misteri divisi in ben due epoche e città diverse, la Chicago dei nostri giorni e la Praga degli Anni '20. Come non segnalare, infine, il graditissimo ritorno delle squadre speciali di *SWAT 4*, animate da un ottimo motore grafico e con numerose missioni da completare sul filo del rasoio?

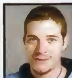
Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futuremediaitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

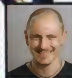
pag. 96
pag. 102
pag. 106
pag. 110
pag. 114
pag. 118
pag. 120
pag. 122
pag. 123
pag. 124



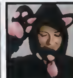
VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Millantare misteriosi guasti al computer per giustificare ritardi inauditi e poco credibili
Gioco preferito: *Act of War*



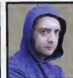
MATTIA RAVANELLI
Specializzato in: Danneggiare irreparabilmente l'hardware fornito da Carletto
Gioco preferito: *Playboy The Mansion*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Sognare incursioni stealth con Paglianti, e farsi beccare subito dalle guardie, peraltro disarmate
Gioco preferito: *NfS Underground 2*



MONICA SOTGIU
Specializzata in: Educare i collaboratori nella disciplina di passare i testi nei tempi stabiliti, preferibilmente accompagnati da un gelato
Gioco preferito: *Final Fantasy VIII*



GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Adorare chi gli procura in anteprima sei mesi di gioco gratis sul suo MMORPG preferito
Gioco preferito: *World of Warcraft*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Rispondere assiduamente alle mail dei lettori che gli scrivono spesso e tutto in stampatello. Ma è il lavoro!
Gioco preferito: *Splinter Cell Chaos Theory*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Segnalare i voti sbagliati sulla sua rivista preferita, in modo che possano essere inserite le errata corrige
Gioco preferito: *Still Life*

GENERE: SPARATUTTO 3D TATTICO

BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30

Ci sarà spazio per un altro gioco, nell'affollata arena degli sparatutto ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale?



Riuscire a prendere i nemici sul fianco senza che nulla li protegga è esaltante. George "Hannibal Smith" Peppard avrebbe esclamato: "Adoro i piani ben riusciti"!

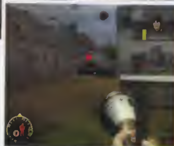


I soldati sono ricchi di particolari, compresi occhiali e fermagli degli elmetti. Purtroppo, la sincronia del labiale non è perfetta.

IN ITALIANO E SOLO SU DVD

***Brothers in Arms* verrà pubblicato in Italia completamente tradotto nella nostra lingua, parlato compreso. Come sempre più spesso accade, il gioco verrà venduto solo nel formato DVD-ROM.**





CARICALA ANCORA, SAM

Seguendo uno stile tipicamente da console, *Brothers in Arms* non permette né salvataggi liberi, né quicksave. È un vero peccato, perché tale scelta rende ancora più frustranti alcuni livelli del gioco, in cui dovrete ripetere dei passaggi decine di volte.
Va detto che i "punti di salvataggio automatici" sono abbastanza frequenti (circa tre o quattro per livello), quindi non vi troverete a ripercorrere vaste porzioni. Inoltre, quando tenterete lo stesso caricamento più volte, potrete decidere di ripartire con il massimo di salute sia per voi, sia per la vostra squadra.

GLI istanti di gioco iniziali, in *Brothers in Arms*, ricordano un qualsiasi altro sparatutto 3D ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Le armi sono le stesse della campagna americana di *Call of Duty*, per esempio, e persino l'ambientazione è la medesima: i campi allagati della Normandia del '44.

Tuttavia, basta affrontare il primo combattimento serio per rendersi conto che c'è qualcosa di diverso: i nemici, invece di correre all'impazzata contro di voi o stare in piedi all'aperto, cercano una copertura efficace dietro cui proteggersi; soprattutto, non durerete tre secondi con il classico approccio alla "Rambo". Non riuscirete a cavarvela saltellando qua e là, sparando ai tedeschi e sperando di non essere colpiti o di trovare un provvidenziale medikit, o una non meglio identificata armatura.

Benvenuti nella realtà, dove non ci si cura in pochi secondi con una cassetta di pronto soccorso e dove gli avversari non sono lì per farsi ammazzare, come delle sagome di cartone bianco in un percorso d'addestramento SWAT.

Gli sviluppatori di Gearbox hanno deciso di dare un taglio decisamente tattico a questo loro titolo e il primo effetto è proprio il realismo quasi esasperato. Un paio di proiettili ben piazzati sono sufficienti per farvi fuori e non esiste una scala numerica di punti ferita, ma solo un indicatore che passa dal verde al rosso, man mano che venite bersagliati.

Grazie a un tocco di classe inedito, però, sarete sempre in grado di sapere quando vi troverete sotto il fuoco nemico: i colpi degli avversari "sporcheranno" il monitor con degli schizzi di terra, segno più che tangibile del rischio che starete correndo. L'elevato tasso di mortalità è solo la punta di un iceberg smisurato di strategia e tattica. Nei panni del sergente Matt Baker della compagnia Fox, 101esima Aviotrasportata, dovrete comandare un plotone sul campo di battaglia, più che prendere il Garand e fare a pezzi i tedeschi di vostro pugno.

L'efficiente tutorial integrato con la prima missione, dopo qualche cespuglio saltato o qualche tratto "ventre a terra", mostrerà al momento opportuno la "visuale tattica" dall'alto. I programmatori la definiscono "comprensione della situazione" e, in effetti, consente di osservare una "mappa" dell'ambiente circostante, i vostri alleati e le forze della Wehrmacht, mentre il gioco si mette in pausa. Questa "visuale" ha la sola



L'icona sopra i nemici indica che una delle vostre squadre il sta "inchiodando" con un fuoco serrato.

REQUISITI DI SISTEMA

VERDETTO: **Il motore grafico di *Brothers in Arms: Road to Hill 30* convince e lascia il giocatore senza grosse perplessità. Veloce e privo di sensibili rallentamenti, riesce a ricreare le campagne della Normandia in modo esemplare. Gli effetti speciali sono parecchi e molto ben realizzati. Tra questi, vale la pena di menzionare gli sbuffi di fumo e di terra.**

■ Opzioni Grafiche **Riflessi, dettagli della vegetazione, "soft detail", dettagli delle texture.**

Il nostro PC: P4 3,4 GHz, 1 GB di RAM, GEForce 6800 GT

■ Q3 Demo	274,3
■ 3DMark05	4.500
■ CodeCreatures	72,3

1024x768: Nessun genere di rallentamento, nemmeno con le opzioni grafiche al massimo.
1280x1024: Con un PC potente, potrete giocare anche a questa risoluzione senza alcun problema.
1600x1200: Nonostante la risoluzione "altissima", non vi sono incertezze.



Non manca il famigerato "Iron Sight", la visuale con cui prendere la mira direttamente lungo la canna dell'arma.







In un tipico paesino della Normandia, si può assaporare la quiete prima della tempesta...

funzione di presentare la situazione attuale, come in una fotografia: non sarete in grado di impartire ordini o di predisporre un piano d'assalto, come in *Rainbow Six*.

In prima persona, invece, quale sottufficiale del plotone, darete le direttive ai vostri commilitoni. Il sistema utilizzato da *Brothers in Arms* è una netta evoluzione rispetto a quello di *Star Wars Republic Commando* o di *Medal of Honor: Pacific Assault*. Il tasto destro del mouse perde la funzionalità tradizionale di "fuoco secondario" e serve, invece, a comandare le squadre ai vostri ordini. Cliccando su uno spazio aperto, direte alla squadra (solitamente, due o tre soldati) di posizionarsi in quel punto. Normalmente, i paracadutisti della 101esima saranno abbastanza intelligenti da non rimanere all'aperto, soprattutto se il nemico sarà in vista, e cercheranno un riparo automaticamente.

Cliccando su un gruppo di avversari, ordinerete alla squadra di aprire il fuoco contro di loro con tutto quello che avrà, in modo da "inchiodarli". Un indicatore tondo sospeso sopra i nemici visibili mostrerà il livello di "inchiodamento" dell'unità: quando da rosso passerà a grigio, significherà che saranno sotto un fuoco tanto serrato, che sarà loro impossibile sparare normalmente, dunque riuscirete a spostarvi con una certa sicurezza. Sentendovi particolarmente audaci, potrete persino ordinare un assalto, anche se, in condizioni ordinarie, sarà solo un comodo sistema per vedere decimati i propri commilitoni.

Come imparerete abbastanza velocemente, la tattica più comune che impiegherete nella maggior parte delle situazioni consisterà nel piazzare una squadra con armi pesanti in copertura di fronte al nemico, ordinarle di "inchiodarlo",

> **"Sembra una partita di *Warcraft III* in prima persona"**

mentre voi (magari con un secondo gruppo) raggiungerete il fianco degli avversari, in un punto in cui colpirli senza che abbiano alcun genere di protezione.

Durante la "campagna" di *Brothers in Arms*, potrete comandare due squadre diverse e persino qualche mezzo corazzato. Non si tratta certo di un'operazione di routine: ognuna delle 18 azioni del gioco presenta una mezza dozzina almeno di "scontri", in cui bisognerà usare la materia grigia a livello tattico per capire come "risolvere la situazione". Ci è capitato, per esempio, di dover attraversare un crocevia dove era piazzata una batteria anticarro tedesca.
I lati della stessa erano protetti da nugoli di soldati. Impiegando il tank ai nostri ordini per massacrare i militari sulla destra, lo avremmo esposto al fuoco della batteria, che però era a sua volta "coperta" da un nido di letali mitragliatrici MG42. È stato necessario qualche tentativo per capire come spostare lo Sherman in modo che non fosse mai a tiro dell'anticarro, evitando al contempo di rimanere falciati dalle MG-42.

Muovere i plotoni e i mezzi corazzati sul campo è a dir poco esaltante: è l'esperienza

BANDA DI FRATELLI, MA IMMORTALI

Brothers in Arms fa di tutto pur di spingervi a considerare i vostri commilitoni come dei "fratelli", invece che dei semplici bot alleati, quantomeno *prima* che la missioni inizi. Sentirete storie sul loro passato, oppure verranno a consolarvi della perdita di un amico. Purtroppo, *durante* le sortite questo senso di "umanità" verrà demolito: anche se non saranno invulnerabili come i marine di *MOH: Pacific Assault* o i cloni di *Star Wars Republic Commando*, i vostri uomini torneranno in vita dopo ogni missione; se lo vorrete, persino dopo il terzo caricamento dalla medesima posizione.

ANCORA PIU' REALISMO

Se siete appassionati del realismo estremo, potrete rendere l'esperienza di gioco in *Brothers in Arms* ancora più convincente eliminando il "mirino" virtuale del vostro fucile. In questo modo, sarà difficile colpire i nemici, almeno all'inizio, anche se riuscirete a utilizzare il cosiddetto "iron Sight", ovvero prenderete la mira lungo la canna del fucile o del mitra. Per un tocco di verosimiglianza in più, inoltre, sarete liberi di eliminare gli indicatori di "inchiodamento" sospesi sugli elmetti delle unità avversarie. Per capire se i tedeschi saranno pronti a falciarvi, oppure se si staranno rintanando dietro i loro ripari a causa del fuoco incrociato che li bersaglierà, dovrete fare affidamento solo sui vostri occhi!



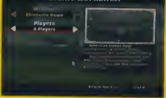




Il dettaglio grafico è impressionante, soprattutto all'aperto!

MULTIPLAYER

Il comparto multiplayer di *Brothers in Arms* è solido. Invece che i "classici" Deathmatch o Cattura la Bandiera, introduce delle nuove modalità di gioco che sfruttano a fondo la facoltà di comandare tatticamente una squadra. Ogni giocatore umano (da due a quattro per partita) controllerà un certo numero di "bot", esattamente come nel single player. Esistono una decina di mappe multiplayer e diverse modalità di gioco: in una, i tedeschi dovranno minare un'installazione e gli americani saranno tenuti a fermarli; in un'altra, una delle fazioni avrà il compito di recapitare degli ordini, e così via. Sicuramente, un'ottima alternativa sia alle arene selvagge di *Coll of Duty*, sia a quelle finora insuperate di *Bottlefield 1942*.



BONUS DA MISSIONE

Ogni volta che completerete una delle 18 missioni presenti nel gioco, verrà sbloccato un "contenuto extra": essenzialmente, saranno foto o filmati originali, oppure parti del "making of" del titolo stesso. Per sbloccare i contenuti più interessanti, dovrete superare le missioni a livello sempre più difficile.

più vicina a una partita di *Warcraft III* in prima persona che si possa sperimentare (con molte meno unità), cui si unisce la frenesia tipica degli sparatutto in soggettiva. Il sistema di controllo della squadra ha, comunque, qualche pecca. Innanzitutto, non vi sarà consentito disporre nessun tipo di "percorso"; quindi, se comanderete ai vostri commilitoni di raggiungere una posizione, normalmente lo faranno seguendo la via più diretta, esponendosi spesso al fuoco. Potrete parzialmente porre rimedio al problema ordinando a una squadra di seguirvi, quindi "conducendola" in prima persona dove vorrete che si piazzi per "inchiodare il nemico". Gli ordini, a volte, vi sembreranno un po' ridotti: per esempio, non potrete nemmeno dire ai vostri soldati di sfruttare le postazioni fisse di MG-42.

Il limite maggiore, però, è del gioco in generale, piuttosto che del sistema di controllo della squadra. Nell'ansia di dar vita a delle situazioni che rispondessero al meglio a un approccio tattico, gli sviluppatori sono a volte caduti nella tentazione di creare quelli che si potrebbero definire dei "puzzle".

Nell'esempio di prima, avremmo voluto prendere su un fianco scoperto la batteria, che però "casualmente" era protetta da un "muro" di siepi invalicabili e dal "bordo" della mappa di gioco, delimitato da una staccionata; in un'altra occasione, dovendo far fuori una trentina di tedeschi che si difendevano all'interno di una fattoria, abbiamo sfidato la sorte e siamo riusciti ad attraversare il campo di battaglia, scoprendo di non essere in grado di entrare nell'edificio perché era presente un "muro invisibile".

D'altra parte, sono difetti di secondaria importanza: ciò che più conta è che *Brothers in Arms* vi permetta di simulare il controllo di un plotone di soldati. Tra i sistemi visti finora, da quello super-tattico di *Full Spectrum Warrior* a quelli meno esigenti di *MoH: Pocific Assault* o del fantascientifico *Stor Wars Republic Commondo*, quello di *Brothers in Arms* rappresenta senza dubbio il compromesso migliore.

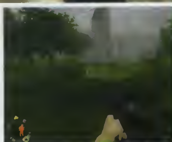
Inoltre, dato che spesso il modo ottimale per giungere alla fine della missione vivi e vegeti sarà quello di far "inchiodare" i nemici dalle vostre squadre, voi impersonerete comunque il ruolo del protagonista, di chi va sul fianco e fa fuori i nemici (al limite, lasciandovi accompagnare da un secondo team).

La carica adrenalinica di titoli come *Coll of Duty*, quindi, non sparisce affatto in *Brothers in Arms*. Sappiate, anzi, che morirete *spesso*, in questo gioco, e che la tentazione di fare un uso "balistico" improprio del monitor sarà fortissima.

Basterà una piccola distrazione e, se entrerete nel mirino di un tedesco, non ci sarà da sperare di cavarsela tanto facilmente. Il sistema di salvataggio, purtroppo, non prevede né quicksave, né salvataggi liberi, ma solo dei "salvataggi a punti" tipici da console, piazzati solitamente



Solitamente, avrete a disposizione un fucile e un mitra. Potrete però raccogliere le armi del nemico, se lo vorrete.





La visuale tattica è utile per pianificare l'attacco e per capire quale sia il miglior modo per aggirare il nemico.

CURRAHEE!

Sebbene da un punto di vista "ufficiale" il gioco di Ubisoft non abbia nulla a che spartire con il libro di Stephen E. Ambrose "Banda di Fratelli" (disponibile anche in un'edizione tascabile edita da TEA), in effetti le citazioni sono praticamente onnipresenti. Innanzitutto, trattano entrambi della stessa unità, la 101esima Aviotrasportata, e dello stesso periodo (sebbene "Banda di Fratelli" arrivi fino alla vittoria degli Alleati, mentre *BIA* si concentri sui giorni seguenti lo sbarco in Normandia - ma speriamo in un seguito). Il titolo di Ubisoft "racconta" la storia della compagnia Fox, mentre "Banda di Fratelli" quella della Easy, praticamente compagnie "cugine", che attraversarono i medesimi campi di battaglia. Il modo di presentare gli eventi, le sezioni "narranti", persino la colonna sonora ricordano la splendida trasposizione televisiva, prodotta nientemeno che da Tom Hanks e Steven Spielberg.



dopo una situazione "problematica". Questo vuol dire che, se morirete in dieci occasioni durante lo scontro chiave del livello, dovrete rifarvi uno stesso numero di volte la strada fino allo stesso, oltre che riaffrontarlo.

Fortunatamente, *Brothers in Arms* non ha ereditato altro dalle console. La grafica è semplicemente fantastica e, anche se non raggiunge le vette dei motori di Valve e id, è perfetta per riprodurre le "sporche marce" nei pantani della Normandia. Un plauso in particolare va a come sono stati realizzati i soldati di entrambi gli schieramenti, ricchissimi di dettagli: i vostri commilitoni vi seguiranno con gli occhi e saranno persino capaci di qualche espressione davvero umana, pur se i movimenti del labiale spesso non saranno sincronizzati con le loro parole.

Non è presente un "motore fisico" degno di questo nome, ma, come accade sempre più di frequente, i corpi dei nemici sono animati con un sistema di ragdoll che li muove in modo realistico quando vengono colpiti o saltano in aria.

Gli sviluppatori hanno riversato parecchie energie nel realizzare effetti grafici di qualità, come l'ormai onnipresente "scia" che si attiva quando esplode una granata troppo vicina, oppure gli sbuffi di terra e fumo generati dalle esplosioni. Il gioco ha una classificazione di "+16" anni per l'età consigliata, ma non sono presenti schizzi di sangue. Quando, però, un soldato verrà raggiunto da granate o bombe, potreste vedere una cadavere fatto a pezzi (in modo abbastanza grottesco, a dire il vero). La campagna attorno a voi è realizzata piuttosto bene, soprattutto la vegetazione, che è rigogliosa quanto ci si aspetterebbe nel nord della Francia. D'altra parte, Gearbox si è recata sul posto per fotografare e riprendere gli ambienti originali, quindi

"In questo gioco, morirete spesso"

non dovrete stupirvi per il realismo di edifici, fattorie e case. I livelli, quasi completamente all'aperto tranne qualche occasionale passaggio in un casolare, sono molto ampi e consentono di aggirare il nemico da più parti. Se un livello-tipo di *Medal of Honor* va pensato come un "tunnel" più o meno articolato, qui la somiglianza è con delle "piazze" molto lunghe, divise da elementi quali siepi, argini, fiumiciattoli, muretti e via dicendo. Tenete presente che il vostro paracadutista non sarà in grado di saltare la maggior parte di questi ostacoli, che non fermerebbero un bambino di 10 anni, ma possiamo dire che "fa parte del gioco".

Concludiamo sottolineando l'aspetto più importante, cioè che non siamo in presenza di uno sparatutto 3D immediato come *Call of Duty* o *Pacific Assault*. Se cercate un titolo di questo tipo, *Brothers in Arms* non fa per voi. Non è neanche un gioco di strategia in 3D, come *Combat Mission*. È, però, il miglior compromesso tra questi due generi.

Il sistema di controllo della squadra non sarà perfetto, e sicuramente nei prossimi mesi e anni vedremo delle realizzazioni che lo modificheranno o lo rivoluzioneranno del tutto, ma, al momento, è il migliore in cui ci siamo imbattuti e, con una curva di apprendimento non troppo elevata e con una certa perseveranza, consente di immedesimarsi in un sottufficiale nei campi di battaglia della Seconda Guerra Mondiale.

Paolo Paglianti



IN ALTERNATIVA...

Call of Duty, Dic 03, 9
Per chi preferisce uno splendido sparatutto 3D votato all'azione

Full Spectrum Warrior, Apr 04, 8
Un titolo in cui la parte strategica è preponderante rispetto a quella d'azione

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Gearbox** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 45,99** ■ Sistema Minimo **P4 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 2,6 GHz, 1 GB RAM, GeForce 5900 o ATI 9700** ■ Età Consigliata **16+** ■ Multigiocatore **LAN, Internet** ■ Internet **www.brothersinarmsgame.com/it/index.php**

:: Ottimo mix di sparatutto e tattica
:: Ci si sente al centro dell'azione
:: Multiplayer innovativo



= A volte, sembra un puzzle
= Niente quicksave, né salvataggi liberi
= Un po' frustrante

Il miglior connubio tra sparatutto 3D e tattica presente al momento su PC; non adatto a chi cerca un gioco di sola azione!

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

8 ½

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

ACT OF WAR DIRECT ACTION

Dale Brown, famoso scrittore di techno-thriller, presta la sua penna al nuovo gioco strategico in tempo reale di Atari, tratteggiando uno scenario, se non plausibile, alquanto spettacolare!





Alcuni tra i momenti di maggiore tensione si avranno quando dovremo operare contro terroristi nascosti tra i manifestanti.



Esplosioni e armi ad alto potenziale causeranno buche e spargimento di detriti sul terreno.

RIVALI TECNOLOGICI

Act of War offre solo tre fazioni, due delle quali, in realtà, in rappresentanza dei principali rami dell'Esercito USA impegnati contro la minaccia terroristica. Gli Stati Uniti schierano "normali" unità militari contemporanee, come carri M1A2 e Bradley, aerei F-15, bombardieri invisibili, artiglieria meccanizzata ed elicotteri da combattimento. il "Consorzio" (così vengono genericamente indicati gli avversari) si avvale soprattutto di equipaggiamenti dell'ex-Patto di Varsavia, come MiG e carri T-80, molti dei quali equivalenti alle unità americane, sebbene meno potenti (ma più numerosi). infine, il gruppo Talon mette in campo quanto di più moderno offra la tecnologia statunitense, come il nuovo jet multiruolo JSF, il portatruppe adatto a ogni terreno Striker, il Comanche, successore dell'Apache nel campo degli elicotteri da combattimento (nella realtà, il progetto è stato cancellato qualche tempo fa), e i velivoli ultraleggeri da ricognizione Globalhawk.

IN ITALIANO

Act of War: Direct Action **è distribuito nel nostro Paese completamente tradotto e doppiato in italiano. Il doppiaggio è molto buono, come del resto esigeva la qualità cinematografica dei filmati di intermezzo, ed è stato effettuato dallo stesso gruppo che ha curato l'adattamento in italiano di *Mafia*.**



CHI ha mai detto che la fine della Guerra Fredda e del confronto tra le superpotenze avrebbe portato un'epoca di pace?

Tra i primi a non rassegnarsi alla distensione globale e a cercare nuove strade per fare venire l'ulcera ai governi mondiali non ci furono, però, i militanti di questa o quell'ideologia, ma gli scrittori di techno-thriller (i romanzi di spionaggio ipertecnologico), per i quali la messa in parcheggio di bombardieri "stealth" e sottomarini nucleari avrebbe significato il non poter più portare il pane sulle tavole delle loro famiglie.

Tom Clancy, in "Paura Senza Limite" (1991, disponibile anche nella collana economica BUR), ipotizzò un mega-attentato organizzato da un terrorista miliardario, quindi indipendente dall'appoggio di quaisiasi governo, le cui conseguenze avrebbero portato migliaia di morti negli Stati Uniti continentali.

Lo stesso Clancy, in "Debito d'Onore" (1996, disponibile anche nella collana economica BUR) fece schiantare in un'azione kamikaze un Boeing 747 delle linee aeree giapponesi sul Campidoglio, provocando la morte di tutti i membri del Congresso americano. I commenti, all'epoca, furono che il famoso autore "questa volta aveva un po' esagerato..."

La linea che separa le fantasie impossibili dai titoloni sui quotidiani è diventata, quindi, sempre più indistinta. Non deve meravigliare se si mormora che lo stesso Governo USA abbia informalmente organizzato una "task force" di scrittori, con il compito di ideare e prevenire scenari "apocalittici" che potrebbero colpire, in futuro, quella e altre nazioni.

Fortunatamente, questa peculiare forma di creatività è applicabile anche in ambiti più ludici. È toccato a Dale Brown, autore conosciuto anche in Italia per i suoi romanzi "L'Uomo d'Acciaio", "Nati per Combattere" e "Terreno Fatale" (editi da Longanesi), intessere la trama per il nuovo "colossal" di Atari.

Siamo in un futuro imprecisato, ma abbastanza prossimo. Una grave crisi energetica, causata da un'improvvisa carenza di petrolio sui mercati internazionali, sta generando pericolose frizioni tra stati, grandi compagnie petrolifere e movimenti rivoluzionari di vario tipo. Per alcuni, la soluzione è una più equilibrata politica di produzione e di controllo dei prezzi, per altri la strada dei futuro è la ricerca di fonti energetiche alternative - ipotesi che, ovviamente, allarma chi ha basato le proprie fondamenta economiche sull'oro nero. Nel mezzo di questa situazione di disagio, una serie di incidenti apparentemente scollegati impegna sempre di più gli uomini di un reparto ultra-speciale dei Governo degli


L'appoggio di elicotteri e blindati sarà fondamentale durante le difficili battaglie per i ponti in Ucraina.


I cingolati che salgono per i gradini del Campidoglio non li avevamo mai visti, ma *Act of War* offre anche queste sorprese.

Stati Uniti, il Talon, un gruppo addestrato non solo in operazioni di natura particolare, ma, in caso di necessità, nell'impiego di armi e mezzi pesanti come carri armati, trasporti truppe, elicotteri e altre tecnologie avanzate ancora top secret.

Tutto inizia con un'operazione di successo: l'arresto, in Libia, di un pericoloso criminale internazionale asserragliato in un campo nel deserto. Il Talon viene quindi inviato a Londra, dove sta per tenersi la Conferenza Internazionale sull'Energia, con compiti di sicurezza. È qui che la situazione inizia a incrinarsi. Gruppi di terroristi creano il caos tra la folla impegnata a manifestare contro la politica dei grandi gruppi petroliferi, un personaggio-chiave pare scomparire nel nulla e, all'improvviso, i ragazzi del Talon si trovano nel mezzo di un'immensa cospirazione – qualcosa che va al di là della semplice operazione paramilitare e che sembra delinearsi come un attacco su vasta scala contro le principali città americane ed estere. Londra, San Francisco, Kiev, Washington diventano campi di battaglia urbani, mentre il Presidente e i suoi consiglieri cercano di dipanare l'immane cospirazione che sta minacciando di soffocare il mondo libero, incerti perfino su quali dei loro collaboratori siano affidabili.

"Gli intermezzi sembrano parte di un film"

La qualità della trama e l'intrico dei suoi risvolti sono senza alcun dubbio parecchie spanne sopra rispetto a quanto mostrato, in passato, da titoli concorrenti quali *Commond & Conquer: Generals* o lo stesso *Ghost Recon* di Clancy. Brown ha saputo intessere una storia ricca di sorprese, che non solo ci permette di combattere ai quattro angoli del mondo, ma di farlo impiegando alcune delle tecnologie militari contemporanee tra le più sofisticate: dai nuovissimi velivoli "Osprey" con eliche a geometria variabile, alle (per ora) ipotetiche "tute potenziate leggere", che dovrebbero trasformare i soldati di domani in qualcosa di simile ai loro colleghi di "Fanteria dello Spazio" di Heinlein.

Atari ha premiato questo sforzo in due modi. In primo luogo, la storia è raccontata da intermezzi filmati che utilizzano attori, computer grafica e scene riprese dal vero nei vari luoghi famosi ove si svolge la trama.

MISSIONI "DINAMICHE"

I filmati che narrano lo sviluppo degli eventi possono apparire anche a metà di una missione, spesso dentro una finestrella che accompagna l'azione principale. Non è insolito che notizie o eventi ci colgano impreparati, facendoci accorgere di come le forze che abbiamo schierato siano inadeguate, o dispiegate sul terreno in un modo poco felice. La tensione, soprattutto durante alcuni momenti-chiave della trama, è davvero molto alta.


Curiosamente, devastare edifici pubblici con esplosivi ad alto potenziale non porterà penalità, neppure nelle missioni che si svolgeranno in territorio americano.





REQUISITI DI SISTEMA

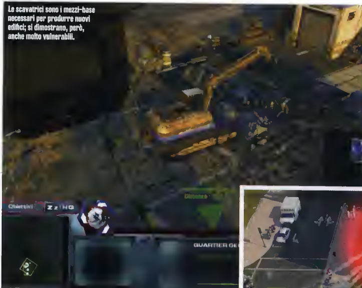
VERDETTO: *Act of War: Direct Action* è relativamente fluido, se si considerano il livello di dettaglio architettonico e il grande numero di unità alleate, nemiche e neutrali che talvolta affollano il campo di battaglia. Sul nostro sistema, con tutti i dettagli al massimo, la grafica garantisce un minimo di 18-20 FPS nelle situazioni più convulse, mantenendo una media di 35-40 durante la maggior parte dei momenti di gioco. Le opzioni grafiche regolabili sono ridotte all'osso.

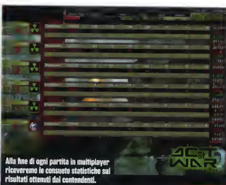
■ Opzioni Grafiche **Risoluzione da 800x600 a 1280x1024, livello generale di dettaglio, texture.**

Il nostro PC: P4 3 GHz, 1GB DDR RAM, Radeon 9800 XT

Q3 Demo	258.2
3DMark05	2.501
CodeCreatures	34.6

800x600: È possibile giocare con tutti i dettagli configurati al massimo.
1024x768: Sempre molto fluido. Rallentamenti trascurabili con molte unità su schermo.
1280x1024: Solo i combattimenti con molti nemici daranno problemi, comunque non gravi.


Le scavatrici sono i mezzi-base necessari per produrre nuovi edifici; si dimostrano, però, anche molto vulnerabili.


Alla fine di ogni partita in multiplayer riceveremo le consuete statistiche sul risultati ottenuti dai contendenti.

HOLLYWOOD SUL PC



La produzione dei filmati di *Act of War* si avvale di tecnologie ormai divenute standard nell'industria televisiva e cinematografica. Gli attori, in costume, vengono ripresi contro uno schermo blu o in set cinematografici sia al chiuso, sia all'aperto. Ai filmati vengono quindi aggiunti effetti speciali ed elementi addizionali in grafica computerizzata. Le immagini risultanti subiscono un'ulteriore elaborazione elettronica, così da dare loro, in base alle scene mostrare, un effetto "sgranato" simile a quello di autentiche riprese in zona di guerra, o "patinato", nelle sequenze che si svolgono in centri di comando o palazzi del potere. Il risultato è che l'aspetto di attori, sfondi ed effetti in CG viene "omogeneizzato", conferendo agli intermezzi una verosimiglianza senza pari. Noi stessi, abituati a vedere ogni genere di grafica computerizzata, più di una volta abbiamo fatto fatica a capire cosa fosse "reale" e cosa virtuale, nelle sequenze hollywoodiane di *Act of War*.


Nessun palazzo resterà impunito, quando il Presidente degli Stati Uniti sarà in pericolo.

La qualità di tali spezzoni è paragonabile a quella di produzioni televisive e cinematografiche professionali e, in verità, gli stessi ricordano telefilm come "24 Ore" o "Tutti gli Uomini del Presidente" (la serie TV con Martin Sheen). Inoltre, per meglio portarci "sul posto" anche durante il gioco vero e proprio, gli sviluppatori di Eugen System hanno ingaggiato un battaglione di architetti il cui compito è stato di ricostruire con la massima precisione i quartieri e le viste più celebri delle metropoli in cui ci muoveremo. Combatteremo, così, a Buckingham Palace e nei suoi dintorni, nella zona del Golden Gate Bridge a San Francisco, nella regione industriale di Kiev, tra le installazioni petrolchimiche del Sinai e in vari luoghi più o meno sperduti della Russia; il tutto culminerà con una gigantesca battaglia cittadina nientemeno che nel "Mall", il grande viale che a Washington conduce al Campidoglio – e le disavventure per il gruppo Talon non finiranno qui.

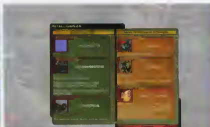
Act of War: Direct Action, in sé, non mostra invece eccessiva originalità e consiste, essenzialmente, in un convenzionale strategico in tempo reale in cui guidiamo le nostre truppe selezionando i gruppi di unità con il mouse e indicando loro dove muoversi o attaccare. Ovviamente, ogni truppa, mezzo militare e velivolo ha caratteristiche proprie, che lo rendono adatto contro particolari obiettivi, ma vulnerabile contro altri avversari (per esempio, la fanteria armata con missili anticarro sarà letale per i blindati, ma basterà una raffica di armi leggere per spazzarla via).

"Dovremo combattere nei punti caldi del pianeta"

Il gioco introduce, comunque, alcune variabili interessanti, soprattutto nell'impiego dei fanti. Questi sono in grado di muoversi a passo di corsa o sdraiati, divenendo visibili, nel secondo caso, solo mentre sono quasi a ridosso del nemico. Possono, inoltre, sfruttare la vegetazione per mimetizzarsi ulteriormente e ciò consente la preparazione di imboscate anche molto elaborate. Le unità appiedate sono libere di salire su veicoli (così da spostarsi rapidamente) e occupare palazzi e altre strutture. In questi casi, riceveranno protezione dal luogo in cui saranno appostate, anche se non potranno muoversi liberamente al suo interno. Se due unità di fanteria rivali vorranno occupare lo stesso edificio, lo scontro verrà risolto dal computer in base alla forza dei rispettivi uomini – in modo sempre rapido e cruento.

Act of War presenta anche personaggi "individuali", dotati di caratteristiche eccezionali, che si muovono e combattono per il campo di battaglia, ispirando contemporaneamente i propri uomini – una variante moderna degli eroi fantasy de *Lo Bottaglio per lo Terra di Mezzo*. Tra questi, il più importante è


Le unità mediche, come le ellambulanze, possono curare automaticamente le unità alleate che si trovano entro un certo raggio.


Grazie all'aiuto online, accederemo immediatamente a una lista dei tipi di unità e dei comandi a nostra disposizione.

PENNE D'ACCIAIO

Insieme a Tom Clancy, Larry Bond e Stephen Coonts, Dale Brown è tra i "re" del moderno techno-thriller: un genere letterario che mescola spionaggio, intrighi internazionali, tecnologie militari d'avanguardia ed eroi tanto poco plausibili, quanto sempre pronti a salvare il mondo dall'incompetenza dei vari governi. Non c'è, dunque, da sorprendersi se tutti hanno prestato il proprio talento ai videogiochi: Coonts contribuì al simulatore di volo *The Flight of the Intruder*, tratto dal suo omonimo romanzo, Larry Bond è il creatore del simulatore aeronavale *Harpoon*, mentre Clancy è il fondatore di Red Storm, la casa di *Rainbow Six*, *Splinter Cell* e *Ghost Recon*.







I terroristi, oltre che uccisi, potranno essere catturati, garantendoci ricompense in denaro.



Jefferson, il responsabile del gruppo Talon, un guerriero preparato e dotato di humor anche nei frangenti più critici, nonché capace, da solo, di devastare due battaglioni meccanizzati delle forze nemiche. Il rovescio della medaglia sarà che perderlo condurrà automaticamente alla sconfitta nella missione. A un certo punto, perfino il Presidente degli stati Uniti in persona scenderà in campo, con il piglio di Harrison Ford in "Air Force One". Malgrado il nostro incarico fosse di proteggerlo a ogni costo, francamente abbiamo trovato questa particolare situazione meno verosimile delle "tute potenziate" sfoggiate dai marine. In ogni caso, chi ha adorato "Fuga da New York" di Carpenter giudicherà l'intera missione alquanto divertente.

Grafica e sonoro di *Act of War* sono di qualità buona, anche se non ottima. Eccezionale, come abbiamo scritto, è la ricostruzione architettonica dei luoghi ove combatteremo, ma mezzi, esplosioni, effetti speciali e sibili di traccianti vari rientrano nell'onesta media di una produzione di "Serie A" – fatto che ha la non secondaria conseguenza di rendere il titolo fluido anche su sistemi non potentissimi. È comunque interessante notare che molti elementi del paesaggio potranno essere modificati o distrutti durante i violenti scontri a fuoco. Alla fine di ogni azione, il campo di battaglia sarà costellato di crateri, auto in fiamme, idranti esplosi, palazzi crollati, gatti isterici e altri segni del nostro passaggio. La guerra, in *Act of War* non sarà una faccenda pulita!

Come ciliegina sulla torta, c'è la modalità multigiocatore, un tradizionale "skirmish" in cui fino a otto avversari (gestiti da un giocatore umano o da tre livelli di I.A.) si scontreranno sulle stesse mappe in cui avremo battagliato durante la campagna. Le fazioni tra cui scegliere, purtroppo, sono solo tre, sebbene ben caratterizzate, ma la complessità dei paesaggi urbani e le interessanti regole sull'uso della fanteria rendono questo aspetto del gioco, almeno nella nostra esperienza, superiore rispetto a quello del rivale *Generals*.

Per *Act of War: Direct Action* dobbiamo trarre le stesse conclusioni che, a suo tempo, ci dettarono la valutazione di *La Battaglia per la Terra di Mezzo* di EA: un gioco tutto sommato convenzionale arricchito, però, da una trama e da una confezione di prim'ordine. Lo abbiamo terminato motivati sia dal voler scoprire quali nuove sfide ci attendevano, sia dalla curiosità su quali risvolti avrebbe offerto la trama (e, forse, un piccolo difetto è che, alla fine, la rete degli intrighi e dei tripli giochi diventa leggermente difficile da seguire). Un plauso, comunque, per quello che non esitiamo a definire un blockbuster azzeccato. Ci si vede a Minsk!

Vincenzo Beretta 

IN ALTERNATIVA...

Command & Conquer: Generals, Mar 03, **8**
Un altro strategico in tempo reale ambientato nel convulso mondo contemporaneo. Questa volta, si mettono alla prova Stati Uniti, Cina ed Esercito per la Liberazione Globale.

Full Spectrum Warrior, Dic 04, **7**
Un simulatore di azioni belliche moderne in tempo reale, con un punto di vista più "tattico" (daremo ordini a due squadre) e una classica ambientazione mediorientale.

■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Eugen System** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, 1,4 GB HD, Scheda 3D 64 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 2,2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **16+** ■ Multigiocatore **Internet, LAN** ■ Internet **www.atari.com/actofwar**

:: Trama futuristica, ma verosimile
:: Ottimi intermezzi
:: Grafica gradevole e relativamente fluida



= Non molto originale
= Un po' facile
= Solo tre fazioni

Un robusto strategico in tempo reale, con un'ottima trama ben sostenuta dalla sceneggiatura di Dale Brown. Se si cerca l'originalità, però, bisogna rivolgersi altrove.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

8

GENERE: AVVENTURA

STILL LIFE

Può un serial killer colpire a distanza di 75 anni? Scopriamolo indagando nella Praga del 1929 e nella odierna Chicago.

INDAGHIAMO IN ITALIANO

L'avventura di Victoria e del nonno Gustav arriva nei negozi completamente tradotta nella nostra lingua, sia nei sottotitoli, sia per quanto riguarda il doppiaggio, realizzato con competenza. Abbiamo rilevato qualche piccola imprecisione in alcune traduzioni, difetti comunque di minima entità e non tali da rovinare l'impatto generale del gioco.

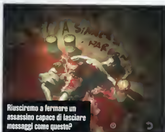


DIALOGHI SELETTIVI

Il sistema dei dialoghi è stato creato in un modo finora mai visto in un'avventura. Mediante i due pulsanti del mouse sceglieremo se parlare dei soli argomenti indispensabili agli scopi del gioco (premendo il tasto sinistro), oppure se discutere anche di questioni meno importanti, ma spesso più personali (premendo il tasto destro). Appare ovvio che ascoltare ogni singola parte dei dialoghi sia la scelta "migliore", siccome ci permetterà di essere a conoscenza di tutti i particolari dell'intreccio narrativo, ma avere una seconda possibilità è, comunque, un'interessante alternativa.



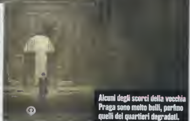
Non si può negare che alcuni degli ambienti siano molto evocativi, merito dell'abilità dei grafici.



Riusciremo a fermare un assassino capace di lasciare messaggi come questo?







Alcuni degli scorci della vecchia Praga sono molto belli, perfino quelli dei quartieri degradati.

NELLA Chicago dei giorni nostri, Victoria McPherson è una giovane e abile agente FBI che indaga su alcuni omicidi forse commessi da un unico serial killer, tanto crudele nelle esecuzioni quanto abile nel non lasciare tracce.

Gustav McPherson svolgeva un lavoro simile: era un investigatore privato che, nel 1929, ebbe modo di lavorare, in quel di Praga, a un caso che verteva sull'assassinio di alcune prostitute locali, in cui l'omicida sembrava introvabile, quasi fosse protetto da qualcuno.

Victoria, esaminando i diari del nonno (questo è il legame tra i due protagonisti) durante una pausa a casa del padre nel periodo natalizio, scopre che le similitudini tra le sue indagini e quelle condotte dal parente sono parecchie. Incuriosita, prosegue nella lettura dando il via all'intera avventura...

Se alcuni capitoli di *Still Life* seguono le vicende di Victoria alle prese con i ritrovamenti dei cadaveri, il loro esame e la raccolta di prove per individuare l'identità dell'assassino, altri (introdotti, di fatto, dalla lettura degli appunti del nonno) ci mostrano il passato. Nelle sezioni ambientate negli Anni '20, vivremo i fatti svoltisi all'epoca nei panni di Gus McPherson, conoscendo gradualmente la verità in merito all'assassino che, ben settantacinque anni più tardi, qualcuno cercherà palesemente di imitare.

"Sembra di partecipare alla stesura di un romanzo"

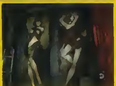
Still Life ha un'altra freccia al suo arco. Molti avventurieri, infatti, conoscono già uno dei protagonisti. Gus McPherson è stato, tre anni orsono, il personaggio principale di un'altra avventura Microids, intitolata *Post Mortem* e meritevole di un 7 sulle pagine di GMC. In *Still Life*, Gus ha un'occasione che a pochi personaggi è donata: quella di mostrarci un'altra parte della sua vita. Se saremo perseveranti, proseguendo nel gioco fino all'epilogo, scopriremo persino il suo futuro, che lo riporterà in America (paese che aveva abbandonato per la Parigi delle vicende di *Post Mortem*). Nonostante questa familiarità, è importante sottolineare che non è affatto indispensabile aver terminato *Post Mortem* per apprezzare *Still Life*, anche se probabilmente i vecchi amici di Gus si affezioneranno di più al personaggio, rispetto ai nuovi arrivati. I protagonisti, comunque, sono di fatto due: Victoria non è posta in secondo piano, appare ben realizzata e ha un carattere deciso e delineato con chiarezza.

Still Life è sicuramente da inserire nel genere classico delle avventure, è stato realizzato dal team che ci ha portato i due episodi di *Syberia* ed è progettato in modo da ricordare, stilisticamente, la saga di Kate Walker. Non ci troviamo di fronte a un clone di scarsa qualità. L'impronta è simile nella precisione con cui sono stati creati fondali e personaggi, i dialoghi sono in qualche modo somiglianti e, soprattutto,

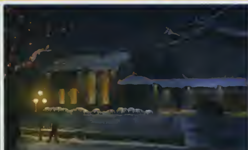

Il degrado degli ambienti in cui ci muoveremo nei primi momenti di gioco è desolante.


Il laboratorio del pittore di Praga. In queste stanze è forse accaduto qualcosa di misterioso?

UN'AVVENTURA A BASE ARTISTICA



Il titolo dell'avventura (*Still Life* significa "Natura morta") non è casuale; a partire dal fatto che i quadri con cui avremo a che fare nel gioco rivestiranno un'importanza fondamentale, sia nel presente, sia nel passato. Il doppio senso è quantomeno azzeccato, considerando che il killer amerà realizzare dipinti ispirati agli omicidi di cui si sarà macchiato!

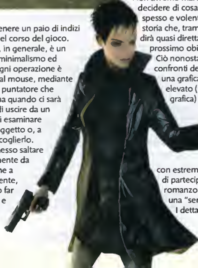

La casa di Pat, il padre di Victoria. Un po' di atmosfera natalizia... ma i diari di Gus ci attendono!


Durante i dialoghi, non è raro sentire espressioni particolarmente colorite, adeguate ai personaggi.

l'estetica dell'interfaccia e dei menu di inventario e salvataggio ricorda i giochi precedenti, pur senza far gridare al plagio.

I personaggi, realizzati in tre dimensioni, si muovono in contesti disegnati a mano e dalla pregevole fattura. Le animazioni sono realistiche e le espressioni facciali, nelle scene di intermezzo e nelle poche inquadrature ravvicinate, mostrano quanto l'abilità degli artisti del team si sia affinata con il tempo.

L'interazione con l'ambiente avviene in una maniera piuttosto usuale: raccoglieremo diversi oggetti (alcuni, però, potremo prenderli solo dopo che sarà evidente il loro scopo e non prima) e li useremo nell'ambiente o con altri elementi in nostro possesso, oltre a esaminarli in dettaglio in una visuale tridimensionale, utile per ottenere un paio di indizi importanti nel corso del gioco. L'interfaccia, in generale, è un esempio di minimalismo ed efficienza: ogni operazione è governata dal mouse, mediante un semplice puntatore che muterà forma quando ci sarà consentito di uscire da un ambiente, di esaminare meglio un oggetto o, a volte, di raccoglierlo. Non è permesso saltare immediatamente da una locazione a quella adiacente, ma potremo far correre Gus e Victoria per ridurre i tempi negli spostamenti.



Nei dialoghi con i personaggi secondari, la nostra unica scelta sarà quella di puntare al nocciolo della questione oppure di trattare anche argomenti secondari, utili ad approfondire la conoscenza dei personaggi. Non avremo mai realmente la facoltà di decidere di cosa parlare, così come, spesso e volentieri, saremo pilotati dalla storia che, tramite comprimari e indizi, ci dirà quasi direttamente quale sarà il nostro prossimo obiettivo.

Ciò nonostante, l'interesse nei confronti del gioco non cala, complici una grafica e un sonoro di livello elevato (trattandosi di un'avventura grafica) e, soprattutto, una trama di qualità. L'intreccio tra le vicende passate di Gus e quelle attuali della nipote è realizzato con estrema cura, tanto che pare di partecipare alla stesura di un romanzo, piuttosto che di giocare a una "semplice" avventura grafica. I dettagli che apprenderemo sul

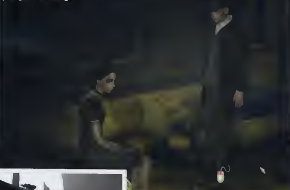
LE VISIONI DI GUS MCPHERSON

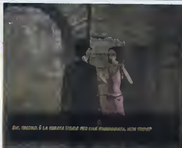
Come in *Post Mortem*, Gustav continua ad avere occasionali visioni riguardanti i crimini su cui sta indagando. Recandoci in alcuni luoghi (solitamente legati agli omicidi), assisteremo a scene spesso un po' confuse, che ci consentiranno di ottenere informazioni supplementari sul caso.
Un'autentica firma per quanto riguarda il personaggio, questa caratteristica non è passata ai discendenti: Victoria non avrà visioni e si baserà solo sulla logica e sulle proprie abilità investigative.

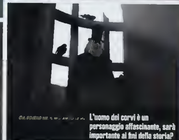
UNA STORIA PER ADULTI

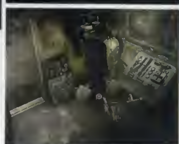
Pur senza sconfinare nel grottesco, trattandosi di un racconto di omicidi seriali particolarmente efferati è logico aspettarsi da *Still Life* inquadrature decisamente forti, in alcuni momenti del gioco. Sia per questo, sia per i dialoghi tra i personaggi, a volte abbastanza crudi, ricordiamo che questo titolo potrebbe essere poco adatto agli avventurieri meno maturi.


Claire è una specialista e una ex insegnante di Victoria. Si occupa anche degli esami sulle vittime.


Il racconto della giovane Vladanna ci aiuterà a proseguire con le indagini.




L'uomo dei corvi è un personaggio affascinante, sarà importante ai fini della storia?



SOLUZIONI ALTERNATIVE

Alcune avventure si distinguono per la caratteristica di presentare enigmi risolvibili in più di una maniera. *Post Mortem* era una di queste, con diverse situazioni in cui il giocatore era libero di scegliere tra due strategie, spesso molto diverse, per giungere più o meno alla medesima soluzione. *Still Life* non ha ereditato tale caratteristica: tranne che in un singolo caso (una fotografia che potremo recuperare in due luoghi differenti), tutti gli enigmi avranno una sola formula risolutiva, spesso mediante l'uso di oggetti reperibili nelle vicinanze.

killer di Praga saranno utili a comprendere maggiormente gli eventi di Chicago e, in un certo senso, varrà anche il contrario. La storia, a tinte forti, si sviluppa come un buon thriller e gradualmente verremo a conoscenza di fatti e indizi che ci porteranno a individuare l'assassino, o almeno a credere di averlo fatto. Nelle vicende passate saremo protagonisti di sequenze fondamentali, che ci mostreranno come il nonno di Victoria abbia affrontato momenti terribili prima di arrivare ad allontanarsi dalle situazioni che lo vedevano vittima dell'assassino, il quale gli ha riservato un trattamento speciale.

Non mancano le rivelazioni: nel terzo capitolo si scoprirà un particolare essenziale delle vicende remote, che si potrà vivere in prima persona solo nelle ore finali di gioco, quando si avrà conferma della scoperta. Particolare importanza sarà rivestita dai dipinti. Gus stesso è un pittore dilettante, ma un altro artista, a Praga, sarà molto rilevante. A Chicago, i quadri di quel pittore saranno oggetto di un'esposizione e scoprire particolari della storia sarà come aggirarsi curiosi in una vera galleria d'arte.

Complessivamente, la difficoltà di *Still Life* non è eccessiva, anzi, grazie alla già citata linearità parecchie ore scorreranno senza intoppi, proseguendo con piccole pause per risolvere puzzle non banali, ma certamente non impossibili da risolvere. Circa una volta per ogni capitolo, però, ci troveremo di fronte a un enigma più impegnativo degli altri, che andrà superato per procedere. Se quelli finali sono logici e documentati (potremo, cioè, dedurne le soluzioni da indizi reperibili nel gioco), un paio si sono dimostrati alquanto ostici. L'apertura di una particolare porta mediante arnesi da scasso è stata un'operazione molto difficile da completare e, soprattutto, l'enigma culinario al termine del terzo capitolo ci ha spiazzati, costringendoci a una serie di prove quasi casuali per giungerne a capo. Una volta superati questi due particolari ostacoli, però, ciò che rimane è decisamente apprezzabile. *Still Life* è un'avventura con una trama solida e intrigante da percorrere. Se il personaggio di Gustav è forse il più completo, la bella Victoria spezza il ritmo grazie al suo modo di pensare, molto diverso da quello del nonno.

Un'ultima nota merita il finale della vicenda, che, pur adatto al tipo di storia e tutto sommato azzeccato, lascerà alcune domande fondamentali in sospeso.

Roberto Camisana 

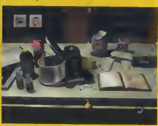
IN ALTERNATIVA...

Syberia II, Apr 04, 8
L'epilogo delle penpezie della bella Kate Walker. Graficamente simile a *Still Life*, anche se con atmosfere molto diverse

Post Mortem, Nat 02, 7
Un'avventura in prima persona che racconta il passato, a Pangi, di Gustav McPherson. Ancora attuale e godibile

BISCOTTI INDIGESTI

Nella prima metà del gioco, dovremo aiutare Victoria a cucinare dei biscotti per il padre, seguendo una ricetta scritta in maniera molto particolare. L'enigma è davvero ostico e, se non lo risolveremo, non potremo proseguire. Senza indizi precisi, bisognerà basarsi solo su qualche deduzione logica e su una soluzione a tentativi casuali, che rischieranno di diventare molti, forse troppi, per essere tollerati da tutti i giocatori. Con qualche indicazione ulteriore, il rompicapo sarebbe stato più abbordabile, oltre che più logico.



■ Casa **Microids** ■ Sviluppatore **Intemo** ■ Distributore **Microids** ■ Telefono **02/38093481** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Sistema Minimo **PIII 800, 128 MB RAM, 600 MB HD, Scheda 3D 32 MB** ■ Sistema Consigliato **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 1,3 GB HD, Scheda 3D 64 MB** ■ Età Consigliata **18+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.stilllife-game.com**

- Trama complessa e ben scritta
- Personaggi interessanti e approfonditi
- Tecnicamente ben realizzato



- Sviluppo per lo più lineare
- Un paio di enigmi "troppo" difficili
- Linguaggio a volte volgare

Una trama che non sfigurerebbe in un romanzo, per un'avventura non difficilissima (salvo qualche enigma). Ottimo l'intreccio con *Post Mortem*.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

8

GENERE: AZIONE/STRATEGIA

SWAT 4

Il ritorno in grande stile della Special Weapons and Tacticts, SWAT per gli amici!

Ogni volta che un membro della squadra verrà ferito, sarà vostro dovere comunicarlo al comando.

L'armamento utilizzato nel corso della missione influenzerà notevolmente le vostre scelte strategiche e tattiche.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IN ITALIANO

La vostra squadra parlerà in italiano, così come il manuale e i menu di gioco verranno interamente tradotti nell'idioma di Dante.

NEL CD 3 E NEL DVD

All'interno del CD 3 del demo e del DVD, nelle rispettive edizioni di GMC di questo mese, troverete la versione demo di *SWAT 4*.

TUTTI IN MANETTE

Ogni volta che immobilizzerete una persona nel corso dell'azione, non importa se armata o meno, sarà vostro dovere ammanettarla. Da notare che alcuni sospetti saranno restii a mettersi sulle ginocchia e alzare le mani, nonostante le continue sollecitazioni vocali. In questo caso, bisognerà ricorrere alle maniere forti: un bel colpo di pistola stordente o una dose di spray al pepe renderanno i soggetti sicuramente più docili e pronti a collaborare.

NEL 1998, faceva la sua comparsa *Thief: The Dark Project*. Il cosiddetto genere "Stealth", veniva in pratica inventato con questo gioco, che stravolgeva le ferree leggi degli sparatutto tradizionali.

Nei panni di un ladro di nome Garrett, era richiesto all'utente di assumere un atteggiamento votato più al sotterfugio, che allo scontro frontale. La tradizionale carneficina tipica dei FPS (First Person Shooter, ovvero sparatutto in prima persona) veniva sostituita da un approccio più realistico e razionale. Il successo di questo genere è ormai noto e consolidato, tanto che, a oggi, potremmo dividere gli sparatutto in due categorie: quelli che hanno una componete stealth e quelli che ne sono completamente privi.

Se nella seconda categoria includiamo titoli come *Unreal*, *Quake* e *Doom*, senza aggiungere ulteriori spiegazioni, per trattare quelli con componente furtiva è necessaria una certa cautela. Per semplificare, si potrebbe asserire che a loro volta i titoli stealth si dividono in svariati sottogeneri, spaziando dagli sparatutto "complessi", ai titoli in cui questo stile si accosta alle meccaniche dei giochi di ruolo (*Deus Ex*), agli stealth puri, come il celeberrimo *Splinter Cell*.

Esiste, poi, un'ulteriore categoria che si differenzia dai giochi menzionati per almeno due motivi: la presenza di una squadra cui impartire dei comandi e l'utilizzo delle tecniche specifiche del corpo militare impegnato. In questa, deve essere inserito *SWAT 4*. Il titolo targato Sierra è il classico esempio di sparatutto in prima persona dove tattica e strategia prevalgono sulla componente d'azione, obbligando a pianificare attentamente le proprie mosse e quelle dei compagni. Questo perché l'obiettivo assegnato non è di eliminare tutti i nemici, ma, al contrario, di renderli inoffensivi quando consentito, senza l'utilizzo della forza e secondo i dettami del codice comportamentale della SWAT. Nella modalità Carriera, vi renderete conto di quanto questa regola sia importante.

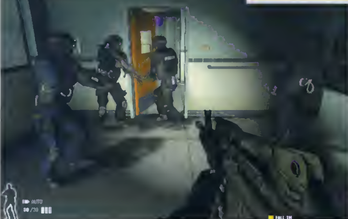
Ogni missione, secondo il livello di difficoltà prescelto, richiederà infatti un punteggio prestabilito per passare allo scenario successivo. Uccidere accidentalmente degli ostaggi o perdere un membro del vostro team durante l'azione, determinerà una valutazione negativa, mentre il conseguimento degli obiettivi assegnati, l'arresto di persone sospette e la conseguente comunicazione all'unità centrale rappresenteranno un guadagno in termini valutativi. Rispetto al terzo capitolo della serie, *SWAT 4* presenta diverse innovazioni, tra cui la più importante

UNA SAGA MEMORABILE

SWAT 4 è l'ultimo episodio di una saga iniziata nel lontano 1995, con il primo *Daryl F. Gates'Police Quest SWAT*. Anche se si era lontani dalla magnificenza grafica dei prodotti moderni, questo interessante titolo costituiva uno dei primi esempi del tentativo di utilizzare filmati reali (girati con attori veri) in un videogioco. Il risultato finale era spettacolare, ma allo stesso tempo frustrante, vista la ridotta giocabilità del genere. *Police Quest SWAT 2* e *SWAT 3* hanno completato la saga negli anni successivi. In particolare, *SWAT 4* deve molto al terzo capitolo, visto che ne eredita in maniera massiccia l'approccio tattico. Per chiudere, segnaliamo due gustose curiosità. La prima è che in *SWAT 4* potrete decidere di giocare con l'interfaccia di comando del capitolo precedente, mente la seconda è che la saga di *SWAT* deve la sua nascita a una serie di avventure grafiche sviluppate da Sierra nel lontano 1987, tra cui citiamo la celebre *Police Quest: In Pursuit of the Death Angel*.

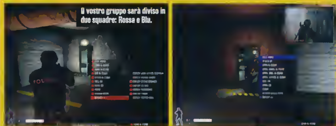


Gli sviluppatori non si sono risparmiati alcuni particolari macabri.


I membri della squadra controllano gli accessi, mentre il loro compagno entra della stanza.

IL PESO DEL COMANDO

Ogni missione verrà affrontata da un gruppo di cinque elementi. Voi sarete il leader del gruppo principale (squadra Gold), a sua volta diviso in due unità composte da due persone ciascuna (squadra Rossa e squadra Blu). Durante l'azione, sarete in grado di impartire ordini separati alle due formazioni, decidendo, per esempio, che una squadra debba coprire un ingresso, mentre l'altra irromperà con lancio di granate accecanti in una stanza. Una delle possibilità più interessanti offerte dal gioco risiede nella facoltà di vedere attraverso gli occhi di uno dei vostri soldati e, contemporaneamente, gestire l'azione in prima persona. Ciò vi consentirà di condurre azioni combinate, indispensabili negli incarichi più difficili, quando i nemici saranno numerosi e i punti d'accesso da controllare troppi per un unico team.


Il vostro gruppo sarà diviso in due squadre: Rossa e Blu.

Ammanettare tutti i sospetti non solo è un dovere della squadra, ma aumenterà il vostro punteggio nella missione.

riguarda senza dubbio l'interfaccia di comando. Impartire ordini ai membri della squadra non è mai stato così intuitivo. Lo sforzo dei programmatori per rendere la loro creatura estremamente giocabile e meno macchinosa rispetto al precedente episodio è stato premiato.

Per impartire gli ordini basterà posizionare il puntatore del mouse nella zona interessata: una direzione, una porta o semplicemente un muro, e premere il tasto destro, così da accedere a un menu che apparirà sullo schermo.

Se, per esempio, cliccherete su una porta, le opzioni disponibili riguarderanno quell'obiettivo e vi permetteranno di aprirla, di fare irruzione utilizzando lacrimogeni e granate stordenti, oppure di scrutare all'interno attraverso la telecamera mobile. Allo stesso modo, cliccando su un personaggio aprirete un menu che lo riguarderà, scegliendo se ammanettarlo o renderlo inoffensivo attraverso l'utilizzo di spray o pistole stordenti. Per velocizzare l'azione, sarà disponibile in ogni momento un comando predefinito, sempre sensibile rispetto al puntatore del mouse, che potrà essere attivato tramite la semplice pressione di un tasto. Buone notizie anche sul fronte dello spessore di gioco. Nonostante l'interfaccia sia quasi elementare, sarete liberi di ricorrere a strategie estremamente complesse, dividendo la squadra in due unità e sfruttando le sinergie tipiche di questo corpo di polizia altamente specializzato. L'Intelligenza Artificiale dei

"Impartire ordini non è mai stato così facile"

vostri compagni è stata sensibilmente migliorata, anche se non mancano alcune piccole sbavature. Osservare i membri del team fare irruzione in una stanza è un'esperienza estremamente gratificante e spettacolare. I vostri subordinati copriranno rapidamente tutti gli ingressi, posizionandosi come farebbero i veri componenti di una squadra d'assalto, senza lasciare accessi scoperti o zone inesplorate. Ottimi anche



i loro movimenti e la cura dei particolari; li vedrete spostarsi puntando sempre il fucile nella direzione di pericolo e abbassarlo in posizione di riposo, per evitare colpi accidentali. Di contro, la loro eccessiva predisposizione a non fare fuoco nemmeno contro soggetti armati ne provocherà, spesso, il ferimento e, in alcune circostanze, la dipartita.
Va considerata, però, una piccola pecca, se paragonata all'ottimo lavoro riscontrabile in tutti gli altri casi.

Anche i nemici si muovono in maniera estremamente credibile; non rimanendo sempre fermi in una zona, ma al contrario essendo pronti a spostarsi per tutto il

UN CECCHINO PER AMICO!

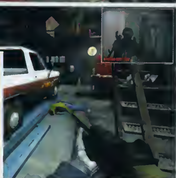
In alcune missioni, sarete in contatto radio con uno o più tiratori scelti, che vi forniranno supporto e indicazioni tattiche nel corso dell'azione. Sarete addirittura in grado di controllarne il fucile, operare sullo zoom dell'arma e aprire il fuoco per eliminare un sospetto. Fate molta attenzione, perché un colpo andato a vuoto determinerà un comportamento più aggressivo da parte dei vostri nemici.


La telecamera può essere utilizzata anche per scrutare oltre gli angoli.

SWAT: SPECIAL WEAPONS AND TACTICS



Nei primi Anni '60, l'inasprimento dei fenomeni di violenza nei centri urbani statunitensi ha indotto i dipartimenti di polizia a organizzare e implementare strategie di natura militare, contro le situazioni con sospetti armati o barricati in contesti ad alto rischio. Tra i primi dipartimenti a creare un'unità che si occupasse stabilmente di condizioni di crisi, è inevitabile citare la Special Weapons and Tactics (SWAT), creata da Daryl F. Gates, che rivoluzionò in tutto il mondo l'approccio alla gestione e soluzione delle minacce urbane. La prima unità venne però resa operativa solo nel 1967 e dotata di un budget ridicolo, tanto che gli agenti utilizzavano armi modificate personalmente, scale a pioli, specchi e altri attrezzi che il mestiere richiedeva. Solo nel 1971, il Dipartimento di Polizia di Los Angeles creò un gruppo composto da 1 ufficiale, 6 sergenti e 60 agenti, come unità stabilmente impegnata nelle situazioni ad alto rischio. Ci sono voluti quasi quindici anni, ma alla fine la SWAT è diventata un'unità tatticamente evoluta, equipaggiata con armi e attrezzature ad alta tecnologia e addestrata per rispondere rapidamente a ogni emergenza.



SPECCHIO DELLE MIE BRAME

Uno degli strumenti più utili impiegato dai membri della vostra squadra è sicuramente il visore con telecamera mobile, da posizionare sotto le porte. In questo modo, vi renderete subito conto se ci saranno nemici armati. Non sempre, però, la sua valutazione sarà attendibile. Spesso, infatti, i "cattivi" si nascondono dietro a mobili o altri oggetti, rendendo la propria presenza non localizzabile.




La squadra attende gli ordini, mentre il cecchino segnala di essere in posizione e pronto a fare fuoco.

IN ALTERNATIVA...

Rainbow Six 3: Raven Shield, Apr 03, 8
Il principale concorrente di *SWAT*: ottimo motore grafico e grande realismo, più un'espansione "Made in Italy" intitolata *Athena Sword* (Mag 04, 8)

Splinter Cell: Chaos Theory, Feb 05, 8,5
Per chi ama l'azione furtiva, ma senza una squadra da comandare. Sam Fisher è tornato al meglio della sua forma

"campo di battaglia", se scoperti o feriti. Tale atteggiamento vi obbligherà, di fatto, a rivoluzionare spesso la vostra pianificazione tattica, costringendovi a ritornare in zone già esplorate e a non dare per scontati punti d'accesso creduti sicuri.

Molto bella anche la caratterizzazione degli avversari e degli ostaggi, e la loro imprevedibilità di fronte alle situazioni di pericolo. Certi criminali si arrenderanno quasi subito, per altri sarà necessario sparare qualche colpo nelle vicinanze, ma alcuni resisteranno caparbiamente fino a quando non saranno eliminati. Chiusa la parentesi dedicata alla giocabilità, che come avrete capito dimostra di avere classe sotto diversi punti di vista, vale la pena soffermarsi sulle opzioni disponibili e sul motore di gioco.

Dal punto di vista grafico, *SWAT 4* non ha nulla da invidiare alle moderne produzioni videoludiche, escludendo chiaramente i due fuoriclasse *Half-Life 2* e *Doom 3*, che vantano un motore di gioco nuovo di zecca. Il sistema utilizzato è, infatti, quello dell'ultimo episodio di *Unreal*, ma con l'efficace innesto del celebre Havok per quanto riguarda la gestione della fisica.

Molto evocativo anche il comparto sonoro, soprattutto per quanto riguarda il parlato (ci riferiamo, però, alla versione inglese, in nostro possesso al momento di scrivere questa prova). Leggermente ripetitivi, invece, gli effetti di contorno e le musiche, pur rimanendo comunque su standard di assoluto livello.

È solo discreta, invece, la dotazione in termini di opzioni disponibili, che oltre alla già citata modalità Carriera, offre la facoltà di personalizzare uno scenario a piacimento e la consueta modalità multiplayer. Sarebbe stata certamente gradita la possibilità di editare i propri scenari, poiché quelli disponibili sono solo tredici. Anche in questo caso, si tratta però di sfumature, considerando che la longevità è garantita dalla collocazione casuale dei nemici e degli ostaggi ogni volta che si ripete una missione.

In definitiva, *SWAT 4* è un titolo consigliato senza riserve a tutti gli amanti del genere. L'interfaccia intuitiva, l'ottima Intelligenza Artificiale e la semplicità di utilizzo, lo rendono flessibile e ricco di spessore, in grado di mettere d'accordo i fanatici dell'azione pura e coloro che prediligono un approccio più ragionato, ma senza troppe complicazioni.

Christian Boscolo



■ Casa **Sierra** ■ Sviluppatore **Irrational Games** ■ Distributore **Sierra** ■ Telefono **0332/870579** ■ Prezzo **€ 44,99**
■ Sistema Minimo **PIII 1,2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32MB, 2 GB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **16+** ■ Multigiocatore **Internet, LAN** ■ Internet **http://swat.sierra.com**

- Intelligenza Artificiale accurata
- Eccellente ricostruzione tattica
- Interfaccia di comando intuitiva



- Difficoltà elevata di alcune missioni
- Effetti sonori talvolta ripetitivi
- Manca un editor per le ambientazioni

Uno splendido esempio di come coniugare la tattica militare con un'interfaccia incredibilmente semplice. Consigliato senza riserve.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	9
SONORO	8	LONGEVITÀ	9

8 ½

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

STALINGRAD

Stavolta, il teatro di gioco è la battaglia decisiva della Seconda Guerra Mondiale!


La fanteria troverà riparo negli edifici e nelle abitazioni.


Dopo aver sfoltito le file nemiche con mortai e bombardamenti aerei, ci prepariamo all'assalto finale.

IL PARADISO DEL DOCUMENTARIO

Stalingrad vuole porsi in evidenza anche per la presenza di numerosi filmati e foto dell'epoca, che scandiscono la marcia di avvicinamento dell'Esercito Tedesco e la successiva controffensiva russa, nonché i nostri progressi nel completamento delle campagne. Se la sera cenate presto per gustare con calma i documentari dell'Istituto Luce propinati da Rai Tre o da Cecchi Paone, non vedrete l'ora di completare tutte le missioni per sbloccare i filmati. Questa documentazione contribuisce a dare maggior atmosfera ai capitoli di gioco, oltre che l'idea di aver imparato qualcosa.



UN VERO AFFARE! GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IN ITALIANO

***Stalingrad* è interamente tradotto in italiano, tranne le esclamazioni e i commenti delle truppe tedesche e sovietiche, che danno colore al comparto sonoro.**



NEL DVD

All'interno del DVD allegato all'omonima versione di GMC, è presente il demo di *Stalingrad*.

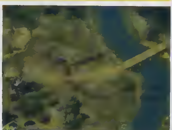
LA Seconda Guerra Mondiale è uno scenario che continua ad affascinare gli sviluppatori di giochi strategici in tempo reale.

Alla battaglia di Stalingrado, il gioco di DTF decide di riservare l'esclusività dell'ambientazione e una ricostruzione storica accuratissima; d'altronde, l'evento merita tutta l'importanza del caso, poiché l'insuccesso tedesco nella conquista della città russa risulterebbe essere, secondo taluni, l'episodio che più di ogni altro ha determinato le sorti della guerra e l'inizio della fine per l'esercito teutonico.

Per questo motivo, molta attenzione è stata posta nella confezione del prodotto, attraverso la riproposizione dei filmati dell'epoca e la puntuale e rigorosa descrizione delle fasi dell'avvenimento. Tutto molto bello, come chioserebbe un noto telecronista sportivo, ma è il caso di analizzare prima il gioco in sé.

Le immagini in queste pagine daranno forse una sensazione di deja-vu e la cosa è pienamente giustificata. *Stalingrad* sfrutta il motore grafico e di gioco di *Blitzkrieg*, titolo uscito nel 2003 e piuttosto meritevole. Se la scelta "estetica", su cui torneremo, può risultare discutibile, non è il caso di esprimere la stessa considerazione





per quanto riguarda la giocabilità. *Stalingrad* è capace di combinare bene la semplicità e l'immediatezza dei migliori titoli strategici in tempo reale con la tattica e la complessità di certi capolavori a turni, quali quelli della serie *Combat Mission*. A ben guardare, si privilegia di gran lunga l'approccio amichevole e istantaneo che solo il tempo reale sa dare; tuttavia, concetti come la linea visuale (line of sight) e la gittata delle armi sono fondamentali nella dislocazione delle truppe e nel conseguimento della vittoria finale. Inoltre, l'individuazione del nemico, della sua posizione e della composizione delle sue armate costituisce sempre il primo passo di qualsiasi scontro. Una tipica missione di *Stalingrad* prende spunto dalle fasi di avvicinamento dell'armata tedesca verso l'importante città russa o dalle manovre di resistenza dell'esercito sovietico. Ciascuna di esse si concretizza nel conseguimento di due o tre obiettivi. Al di là della tipologia di missione e della sua finalità, la dinamica degli scontri fra le opposte fazioni contiene molti elementi riconducibili alla cosiddetta guerra di posizione.

Nei tentativi di avanzata è necessario procedere molto lentamente con i propri mezzi, magari mandando in avanscoperta un'unità d'esplorazione che con un binocolo sia in grado di dare l'esatta posizione delle unità nemiche e, in particolare, dei famigerati mortai.


Le condizioni meteo saranno variabili e impediranno gli attacchi aerei.

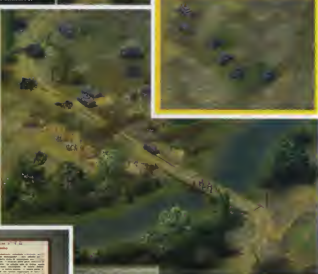

Alla ricerca di vie alternative, i panzer incapperanno in mine anticarro.

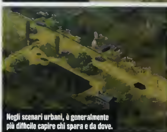
VOGLIAMO GLI ESERCITI VERI!

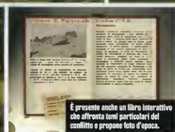
Stalingrad mira a essere un campione di realismo. Gli scenari di gioco sono tratti da mappe tattiche e da reali fotografie aeree d'epoca. Le oltre 150 unità a disposizione, pur essendo minuscole alle risoluzioni elevate, si distinguono per differenze estetiche e tattiche che tendono a rispecchiare la realtà di guerra. A esser sinceri, in certi casi non si vedono scostamenti significativi: per esempio, all'interno del sottoinsieme "carro armato medio tedesco", che pure presenta vari tipi, ci sono panzer che differiscono appena come aspetto e ancor meno come comportamento. A parte la presenza di varianti che "fanno numero", la quantità di unità e la ricerca dell'aderenza storica sono lo stesso notevoli.




Gli elementi sono quelli della guerra di posizione, ma il ritmo è spesso frenetico.




Negli scenari urbani, è generalmente più difficile capire chi spara e da dove.


È presente anche un libro interattivo che affronta temi particolari del conflitto e propone foto d'epoca.

A quel punto, è cruciale trovare il giusto appostamento che consenta di sfruttare la gittata massima delle armi o di organizzare una rapida sortita verso le minacce principali, scardinando una a una le difese avversarie e guadagnando terreno, trincea dopo trincea.

Detto così, sembra semplice, ma non è raro accorgersi che il nostro brillante carro armato della Wehrmacht è andato avanti qualche metro di troppo e, nel giro di tre secondi e due colpi di mortaio, è già pronto per lo sfasciacarrozze. In linea di massima, vomitare uomini e mezzi "alla garibaldina" addosso alla postazione di turno conduce, nel novanta per cento dei casi, alla decimazione dei nostri contingenti ed è una tattica suicida, specie all'inizio delle missioni, poiché il quantitativo di unità necessario a portare a termine gli obiettivi è stabilito a priori dal gioco. Pertanto, dobbiamo tenere a cuore le sorti dei nostri soldati fin dalle prime schermaglie.

Nelle fasi in cui l'obiettivo è centrato più sulla difesa delle proprie posizioni, che sull'avanzamento delle truppe, il discorso

"Identificare il nemico è l'elemento cardine"

per certi versi si ribalta, ma l'identificazione preventiva del nemico rimane sempre l'elemento cardine. Specialmente in questo tipo di situazione, si apprezza la buona varietà delle opzioni disponibili per le proprie unità: sono previste mimetizzazioni, imboscate, costruzione di trincee, rifugio all'interno di edifici, vari tipi di posture e movimenti per le truppe di fanteria e diversi generi di comportamento per i mezzi corazzati.

I momenti di pianificazione e avvistamento si sanno alternare molto bene a quelli frenetici e adrenalinici, come ogni buon strategico in tempo reale dovrebbe fare.

In genere, non decideremo quando debbano arrivare i rinforzi, ma lo farà il computer per noi (con l'eccezione dell'intervento aereo), magari al termine del conseguimento di un obiettivo. Le opzioni di gestione delle risorse riguardano i rifornimenti di munizioni e l'invio delle riparazioni, attività queste che vengono identificate da particolari unità che è il caso di far intervenire soltanto dopo aver sgomberato il campo da ogni insidia.

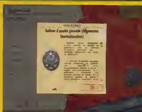
Al di là di ciò, bisogna considerare che il quantitativo e la composizione delle truppe è indipendente dalla gestione del giocatore. Per ciascuna missione, i contingenti da impiegare sono definiti e forniti a priori, senza la facoltà di modificare il "pacchetto" iniziale o di trasferire,

ROCK & WAR

C'è una piccola e simpatica "crepa" nel serio rigore del gioco. Si tratta delle musiche che fanno da colonna sonora sia nel menu, sia nelle fasi della battaglia. Sono degli Skafandr, band russa che con i suoi brani rockeggianti riesce nella difficile impresa di inserire un salutare elemento di atipicità e contrasto nel tono drammatico della vicenda. Una scelta azzeccata.

DUE CAMPAGNE PER L'EVENTO

Una volta "sistemato" il fronte occidentale con l'annessione della Francia, Hitler si sentì libero di rivolgersi a oriente invadendo le terre sovietiche, da sempre ricche di risorse minerali e petrolio, in particolare nella regione del Caucaso. Lo scopo doveva essere quello di rifornire la propria micidiale macchina da guerra. In questo senso, Stalingrado, ovvero "la porta del Caucaso", costituiva il nodo significativo dell'operazione. Tuttavia, le cose non andarono come previsto a causa della valorosa controffensiva delle truppe sovietiche. *Stalingrad* permette di vivere le vicende attraverso 36 impegnative missioni principali articolate in due campagne, ovvero dal punto di vista della Wehrmacht e dell'Armata Rossa. Oltre a queste, ci sono sette missioni segrete che rivelano particolari semi-inediti di quella che è stata definita "la più grande battaglia della storia umana". Bisogna scordarsi, però, di poter cambiare il corso degli eventi.





Alle risoluzioni grafiche inferiori (per esempio, 640x480), è difficile individuare subito le minacce.



Generalmente, rinforzi e unità di rifornimento ci arriveranno dopo aver conseguito il primo obiettivo.



Un'altra capanna crolla: negli scenari si può distruggere quasi tutto.

COSA NON C'È

In *Stalingrad* si segnala la mancanza di una modalità multiplayer, di un tutorial e di un editor di missioni. Francamente, nonostante le due campagne single player siano longeve, questi elementi sarebbero stati comunque ben accetti, anche se non del tutto coerenti con il contesto generale.

IN ALTERNATIVA...

Hearts of Iron 2, Feb 05, 8½
Il gioco strategico/gestionale che meglio consente di rivivere la Seconda Guerra Mondiale intervenendo più attivamente sugli eventi

Commandos 3: Destination Berlin, Nov 03, 8
Questo capitolo della serie strategica di Pyro Studios annovera anche lo scenario di Stalingrado fra le proprie campagne.

di battaglia in battaglia, unità rese più valide dall'esperienza sul campo.
In *Stalingrad* esistono due livelli di difficoltà: quello normale, in cui le nostre truppe e quelle avversarie combattono alla pari, e quello facile, in cui siamo avvantaggiati rispetto al nemico. Viste le ambizioni di realismo del titolo, ci sentiamo di sconsigliare la modalità facile, anche perché con essa si perde gran parte del feeling strategico.

L'aspetto grafico, come abbiamo già accennato, non è fra i punti di forza. Lo scenario appare in prospettiva isometrica fissa e, nonostante gli ostacoli e le saltuarie inclinazioni di livello, l'impressione generale è sempre quella di trovarsi di fronte a un terreno piuttosto piatto, cosa che risulta verosimile geograficamente parlando, ma un po' riduttiva a livello di tattica ludica. All'interno di questa cornice si muovono la fanteria, rappresentata in 2D, e i veicoli e le unità corazzate realizzate in tre dimensioni, ma ricoperte con buone texture e amalgamate in modo azzeccato nel contesto bidimensionale, tanto da sembrare quasi "disegnate" (senz'altro più convincenti delle unità di fanteria, che appaiono invece piccole e animate mediocremente).

Va però sottolineato che, al di là del gusto rétro, la grafica funziona bene; è definita, nitida, ricca di particolari e qualcuno potrebbe preferirla a ben più spettacolari ma "dispersivi" motori 3D.

Le grosse pecche che ci sentiamo di rilevare riguardano la mancanza di livelli di zoom e l'assenza di rotazione della visuale, per analizzare la scena da altre angolazioni. Quest'ultima lacuna si fa sentire soprattutto nei contesti urbani, allorquando la presenza di molti edifici arriva a confondere il giocatore e a impedirgli seriamente di capire chi spari e da dove. Realisticamente verosimile, dirà qualcuno. La serie *Commandos*, però, ci ha dimostrato che si possono utilizzare massicci elementi bidimensionali, zoom e visualizzazione dello scenario da diverse angolazioni, nello stesso tempo e con discreti risultati.

L'ultima annotazione riguarda la confezione: curata. È apprezzabile il piglio documentaristico con cui viene trattato l'argomento della battaglia di Stalingrado, se non altro per l'atmosfera che riesce a ricreare. Notevole anche la presenza di un bel manuale cartaceo di sessantaquattro pagine, specie in considerazione del prezzo concorrenziale. Nel complesso, *Stalingrad* è promosso, al di là di alcune mancanze, in special modo per la solidità strategica del collaudato motore di gioco.



Danilo Gabrielli

■ Casa **Black Bean** ■ Sviluppatore **DTF** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1,3 GB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **http://stalingrad.blackbeangames.com**

+ Richiede buona strategia
+ Prezzo aggressivo
+ Rigore storico



− Grafica bidimensionale
− Mancano zoom e rotazione scenario
− Mancano editor, tutorial e multiplayer

Prima del documentario, c'è un gioco strategico solidissimo e piacevole. I difetti si perdonano, anche in virtù di un prezzo molto invitante.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

7

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

CONSTANTINE

Un videogioco ispirato a un film, ispirato a un fumetto? Ordinaria amministrazione nel mondo delle licenze di oggi.

INCANTESIMI ITALIANI

Constantine è completamente tradotto in italiano, comprese le schermate interne di gioco, i sottotitoli e gli intermezzi parlati, che sono stati ridoppiati nella nostra lingua.

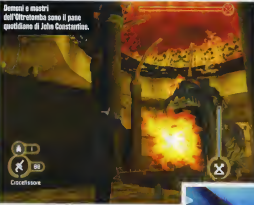
IL FUMETTO

Creato nel 1985 da Alan Moore nella testata "Hellblazer" (di Vertigo Comics, la linea della casa editrice DC rivolta a un pubblico adulto), John Constantine è un anti-eroe cinico e ricco di difetti e di contraddizioni, più simile al protagonista di un noir poliziesco, che a un paladino della giustizia o a un salvatore del genere umano. Le storie di questo intrigante personaggio sono state arricchite, negli anni, dal talento di sceneggiatori quali Neil Gaiman, Garth Ennis e Warren Ellis.

IN ALTERNATIVA...

Max Payne 2, Dic 03, 8
Un titolo d'azione affascinante, che ha in comune con *Constantine* l'ambientazione noir, anche se non sovrannaturale

The Chronicles of Riddick – Escape from Butcher Boy, Gen 05, 8½
Uno sparatutto 3D ispirato a un altro famoso film fantastico



Demoni e mostri dell'Oltretomba sono il pane quotidiano di John Constantine.



Gli effetti speciali aggiungono spessore e drammaticità ad alcune scene: la grafica è ben realizzata.

JOHN Constantine è uno stregone con il dono della "vera vista", ma considera questa sua caratteristica più una maledizione che un vantaggio. Incallito fumatore e bevitore, è un eroe cinico e negativo, che vive avventure in stile "hard boiled" con l'aggiunta di elementi sovrannaturali.

Il videogioco *Constantine* è tratto dall'omonima pellicola recentemente uscita nelle sale cinematografiche, più che dal fumetto originale cui si ispira il film. Controllerete direttamente John Constantine stesso, alle prese con una serie di avvenimenti strani ed eccezionali.
La trama parte da questo assunto: dall'inizio dei tempi, Dio e il diavolo hanno fatto un patto di "non belligeranza" sul piano di esistenza della Terra. Soltanto i "sangue misto", esseri a metà tra l'umano e il divino (o il demoniaco) possono camminare sul nostro pianeta, mentre ad angeli e diavoli è proibito l'accesso. Ora, pare che i demoni vogliano rompere la tregua, e il mistero coinvolge un antico manufatto: la Lancia Sacra che ha ferito il costato del figlio di Dio durante la crocifissione.

Constantine è un gioco uscito originariamente per Xbox e tradotto successivamente per PC. In parte risente di questo trasferimento: le opzioni a disposizione saranno limitate e molte azioni verranno gestite in modo automatico; i salvataggi, però, avverranno liberamente. Il "sentiero" è guidato e si riduce nel cercare i giusti indizi all'interno dei livelli, eliminando i mostri infernali con armi da fuoco benedette oppure con incantesimi che si aggiungono al vostro grimorio man mano che procederete. Anche le magie sono gestite in modo semplicistico: è sufficiente premere una sequenza di pulsanti sul tastierino numerico entro un certo tempo limite per compiere qualsiasi stregoneria.

> **"Il giocatore ha ben poche possibilità di scelta"**

Tutto ciò, insieme a un sistema di controllo troppo rigido, fa di *Constantine* un'esperienza monca, di scarsa interattività e giocabilità. Non è consentito decidere come affrontare i livelli, o definire in quale ordine condurre le indagini, né potrete scegliere come rispondere durante i dialoghi. I programmatori hanno tentato di ovviare a queste carenze con una presentazione grafica accattivante, con effetti luminosi e modelli di personaggi e mostri dettagliati. Ciò non è però sufficiente e, terminatolo la prima volta, probabilmente lascerete *Constantine* a prendere polvere su uno scaffale.

Trasformare un personaggio complesso e interessante come John Constantine in una sorta di eroe "alla *Doom*", che si muove per i livelli abbattendo mostri a colpi di "shotgun sacro" o di "doppie pistole magiche", non aiuta a ricreare quell'atmosfera oscura e ironica che ha reso il fumetto tanto affascinante e che è stata, in una certa misura, riprodotta nel film.

Yuri Abietti



ALL'INFERNO E RITORNO

Uno dei pochi punti davvero interessanti di *Constantine* è la possibilità di accedere alla dimensione dell'Inferno in una parte del livello in cui sarete bloccati, superare l'ostacolo in quel piano di esistenza, quindi tornare "sulla Terra", oltrepassando così una difficoltà. Peccato che anche questa idea non sia del tutto originale, dato che è già stata usata in altri videogiochi, come *Soul Reaver* e *Kult – Heretic Kingdoms*.

■ Casa **SCI Games** ■ Sviluppatore **Bits Studios** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 128 MB RAM, 2,5 GB HD, Scheda 3D 64 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 2,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **16+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.constantinegame.com**

- Buona presentazione grafica
- Molti livelli, mostri, armi e incantesimi
- Accurata riproduzione del film



- Scarsa interattività
- Estremamente semplice
- Ripetitivo nei livelli e nelle situazioni

***Constantine* è troppo ripetitivo e guidato. Un vero peccato, perché l'argomento avrebbe potuto essere sfruttato meglio.**

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	5
SONORO	6	LONGEVITÀ	5

5

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

Un gioco dove usare il cervello non significa necessariamente risolvere equazioni.


Talvolta, cercare di passare inosservati sarà una scelta quasi obbligata.

IN ITALIANO

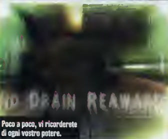
Psi-Ops è completamente tradotto nella nostra lingua e il doppiaggio è di ottimo livello. Anche le scritte sui muri o sulle placche sono in italiano. Di sicuro, un punto a favore per il gioco di Midway.

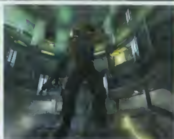
RETAGGI DA CONSOLE

Il sistema di salvataggio in *Psi-Ops* non è stato modificato rispetto alla versione per PS2 o Xbox. Il gioco è suddiviso in numerosi checkpoint, da cui si ripartirà in caso di morte. Questi punti sono ben distribuiti e di rado capiterà di dover ripetere delle sezioni di un livello particolarmente ostiche.
È presente l'opzione per salvare in qualsiasi momento, ma ricaricando si ricomincerebbe comunque dall'ultimo checkpoint attivato.



All'arsenale di Nick Scryer si aggiungeranno i poteri della mente.


Poco a poco, vi ricorderete di ogni vostro potere.



LE ARMI A DISPOSIZIONE

Le armi utilizzabili in *Psi-Ops* sono soltanto quattro, ma se ne avrà sempre una fissa. Ogni strumento d'offesa ha le proprie peculiarità.

PISTOLA SILENZIATA. È l'arma con cui Nick inizia il gioco e che non lo abbandonerà fino al completamento della sua avventura. Si rivela utile per eliminare i nemici senza farsi scoprire. È consigliabile mirare alla testa.

MITRA LEGGERO: È il tipico mitra che si trova in qualsiasi gioco d'azione. Ha un caricatore abbastanza capiente, ed è moderatamente preciso, se si sparano raffiche brevi. Non eccelle quanto a potenza.

FUCILE A POMPA: Un altro "classico" nel genere. Potente e devastante a distanza ravvicinata, ma praticamente inutile contro i nemici lontani.

MITRA PESANTE: È l'arma migliore. Più preciso del mitra leggero, ma più potente e con un caricatore solo leggermente meno capiente. Ha il difetto di fare molto "rumore".

I poteri sovrannaturali hanno – da sempre – affascinato i videogiocatori di ogni età. Chi non ha mai visto un film ispirato alle gesta di Spider-Man o degli X-Men? Chi non ha mai desiderato impersonare questi personaggi nella loro epica lotta contro il male?

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy, pur non riproponendo un eroe reso famoso dall'industria del cinema o da una serie a fumetti, permette di vestire i panni di un agente speciale (Nick Scryer) dotato di super poteri. In un futuro molto prossimo, gli agenti "Psi" vengono usati dai governi di tutto il mondo per compiere operazioni di massima sicurezza. Vi verrà affidata una missione pericolosa: fermare un gruppo di "squilibrati" pronti a portare a termine l'ennesimo piano di dominio planetario. Particolare da non trascurare, i cattivi in questione erano – una volta – i vecchi compagni di squadra del vostro alter ego virtuale. Il compito è di quelli improbi, ed è reso ancora più arduo dal fatto che bisognerà di infiltrarsi in questa pericolosa organizzazione. A ciò si aggiunga la temporanea amnesia del protagonista (che non è consapevole dei propri poteri).

Pur partendo da una base scontata, l'espediente narrativo introdotto da Midway porta a uno sviluppo della trama piuttosto interessante, presentando degli insospettati "punti di svolta" e delle sorprese ben congegnate con il proseguire dell'avventura. I livelli di *Psi-Ops* sono stati strutturati in modo soddisfacente e con una certa logica, consentendo al giocatore, in più di un'occasione, di sbizzarrirsi nell'utilizzo dei propri poteri, spesso con un gusto decisamente macabro.

Talvolta, capiterà di dover tornare sui propri passi e visitare zone già viste, ma quando questo accadrà sarà sempre per motivi legati alla trama o all'apprendimento di nuove facoltà da parte del protagonista. Gli stessi poteri sono perfettamente inseriti nella struttura di gioco, complice anche un uso magistrale del motore fisico Havok, secondo solo a quello che ne è stato fatto in *Half-Life 2*. Sarà possibile prendere un barile pieno di materiale infiammabile e scaraventarlo contro delle casse di legno, per poi utilizzare queste ultime come palle di fuoco da lanciare contro i nemici!

Le facoltà paranormali a disposizione del giocatore non vengono sfruttate solo nelle situazioni di combattimento, ma

I POTERI

Il numero di poteri messi a disposizione da *Psi-Ops* è decisamente elevato. Eccone una breve descrizione:

TELECINESI: Probabilmente, il potere che si usa più spesso. È consentito prendere un nemico e scaraventarlo in un burrone o contro una parete. Si riesce anche a "volare" salendo su un oggetto e spostandolo con la telecinesi.

VISIONE REMOTA: Con questo potere è consentito vedere l'area davanti a voi: è fondamentale per pianificare le vostre mosse.

MIND DRAIN: Il potere più truculento a disposizione di Nick Scryer. Consente di "succhiare" l'energia Psi dai nemici, i quali moriranno quando la loro testa esploderà.

PIROCINESI: Con questo potere, Nick Scryer riesce a controllare le fiamme, immergendo i suoi nemici in un inferno di fuoco.

CONTROLLO MENTALE: Un potere versatile quasi quanto la telecinesi. Utile per lanciare attacchi a sorpresa contro i nemici. È anche possibile costringere i soldati ad agire contro la loro volontà.

VISIONE PARANORMALE: Utile per scoprire delle password. In uno dei livelli più avanzati, sarà il solo modo per vedere i mostri che vi daranno la caccia. Unico problema: permetterà loro di scorgervi ancora più chiaramente.

TELEPATIA: Questo potere non sarà sotto il vostro diretto controllo, ma capiterà, di tanto in tanto, di ricevere o inviare comunicazioni telepatiche a una vostra alleata.


Agendo con cautela, i vostri avversari non sapranno neanche cosa li avrà colpiti.





Dovrete fare molta attenzione ai pulsanti come questo. I nemici correranno subito a dare l'allarme se vi farete scoprire.

CONTROLLI MACCHINOSI

Il sistema di controllo, in *Psi-Ops*, risente della provenienza da console. Alcuni dei poteri che su Xbox o PS2 sono governati dalla forza con cui si preme un pulsante del pad, su PC sono legati alla pressione di numerosi tasti. Se, all'inizio del gioco, il numero di pulsanti da usare è analogo a quello di un qualsiasi sparatutto, procedendo e sbloccando altre "facoltà" tale quantità diventa eccessiva. L'unica nota positiva sui controlli riguarda il fatto che il mouse è una periferica decisamente migliore per "mirare" rispetto a un joypad.

risultano fondamentali nella risoluzione di alcuni semplici enigmi: come oltrepassare il cancello di una sorvegliatissima base militare? La risposta è semplice: prendendo il "controllo della mente" della povera sentinella di turno e facendoglielo aprire.

Trattandosi di un gioco d'azione, i combattimenti sono parte essenziale di *Psi-Ops*. Affronterete i nemici in diversi modi: a disposizione ci sono le classiche "armi convenzionali" (per esempio, pistole silenziate e mitragliatrici) e i numerosi poteri psicocinetici di Nick Scryer. Le variazioni sul tema, in questo caso, diventano quasi infinite e spaziano dallo spostare oggetti e persone, al controllo delle menti, fino all'utilizzo della pirocinesi per scatenare un inferno di fiamme.

L'Intelligenza Artificiale dei nemici si dimostra all'altezza delle aspettative. I cattivi cercheranno sempre di accerchiare il protagonista, saranno abili nello sfruttare le coperture e saranno anche pronti a tirare delle granate (che sarà possibile "afferrare" e rispedire al mittente con la telecinesi). Nonostante le ottime premesse, però, solo in alcune occasioni i soldati avversari riusciranno davvero a impensierire Nick. A fronte di un realismo, nel complesso, soddisfacente, il ricorso alla modalità "stealth" non appare perfettamente calibrato: c'è il sospetto che i nemici abbiano anch'essi qualche sorta di potere, vista la "straordinaria" bravura con cui scovano il "furtivo" eroe nascosto dietro le pareti. Il gioco, infatti,

"Il motore fisico Havok è usato in maniera magistrale"

in alcuni frangenti si dimostra frustrante e certi passaggi sono un po' troppo difficili. La tensione che si respira in *Psi-Ops* raggiungerà, in più di un'occasione, livelli vertiginosi, specialmente quando il povero Scryer si troverà braccato da mostri che si nutrono di energia Psi.

Se per idee e situazioni il titolo di Midway si dimostra interessante, lo stesso non si può dire esaminando il comparto grafico e sonoro. *Psi-Ops* nasce come un prodotto per console e su PC rivela tutti i limiti del caso, sia esteticamente, sia per quanto concerne il sistema di controllo. Si ha la sensazione che questa "conversione" sia stata eseguita in modo piuttosto frettoloso e, a giudicare dalla presenza di numerosi rallentamenti ingiustificati, tale tesi è difficile da smontare. A queste condizioni, *Psi-Ops* è un titolo da prendere in considerazione solo a patto di non avere nient'altro di "paranormale" da giocare.

Andrea Giongiani



IN ALTERNATIVA...

Max Payne 2, Dic 03, **8**
Uno dei migliori giochi d'azione in terza persona mai prodotti. Ottima trama e atmosfera, con un protagonista indimenticabile.

Splinter Cell: Chaos Theory, Feb 05, **8½**
Un ottimo gioco stealth, che unisce il realismo a una trama da tecno-thriller.

■ Casa **Midway** ■ Sviluppatore **Midway** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 39,90**
■ Sistema Minimo **PIII 1GHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 2 GB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **18+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.psiopsgame.com**

:: Ottimo uso dell'Havok
:: Poteri mentali ben inseriti
:: Buona atmosfera



= Conversione non perfetta
= Rallentamenti ingiustificati
= Grafica non sempre all'altezza

L'ennesima prova che non basta prendere un titolo di successo per console e portarlo alla "buona" su PC, per ottenere lo stesso risultato.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	7



GENERE: GIOCO STEALTH

AURORA WATCHING

Un uomo con lo zaino si lancia al salvataggio del mondo.



Gli scontri a fuoco con gli avversari sono sempre molto difficili, a causa dell'estrema precisione richiesta.



È possibile sorprendere gli avversari stordendoli alle spalle, ma dopo un po' si risveglieranno, quindi...

SULL' onda di giochi come *Splinter Cell* e *Metal Gear Solid*, **è nato un ricco filone di cloni che si propongono di ripetere il successo di tali illustri predecessori.**

È il caso di *Auroro Wotching*, almeno dal punto di vista delle intenzioni. I risultati, invece, sono molto meno scintillanti, al punto che – sarcasticamente – più che all'aurora viene da pensare alla notte fonda. Ultimo capitolo di una trilogia contenente *Gorky 17* e *Gorky Zero*, *Auroro Wotching* permette di vestire i panni di Cole Sullivan, stereotipo vivente dell'agente speciale americano vessato da un ingiusto destino, che si trova, al solito, a togliere il mondo dai pasticci.

Trasportato presso una base siberiana a bordo di un elicottero, il nostro eroe deve infiltrarsi al suo interno senza farsi notare dai nemici, indicati con delle frecce che fanno anche capire da che parte siano rivolti. Cole può evitarli (cosa che capita molto di rado), oppure attirarli in situazioni a lui vantaggiose servendosi dei vari gadget a sua disposizione: sfere di gas paralizzante, cicalini, sensori di vario tipo. Poi, non resta che farli fuori con una delle armi disponibili e proseguire.

Un quadro "consueto e idilliaco", rovinato però dall'Intelligenza Artificiale degli avversari. D'accordo creare un gioco impegnativo, ma qui si esagera. Non importa con quanta cautela Cole si avvicini ai nemici e, a volte, nemmeno se questi gli stiano dando le spalle: prenderli di sorpresa è sempre molto difficile, per cui, spesso, si finisce con le guardie in assetto da combattimento da fare fuori. Impresa non facile, perché il sistema di mira è abbastanza impreciso e – dettaglio terribile – talvolta, i soldati si posizionano dietro griglie da cui possono colpire il nostro beniamino restando inspiegabilmente protetti. Così si muore, si ricarica l'ultimo salvataggio (che è libero in ogni situazione, con l'unico limite numerico di quattordici slot dedicati) e si riprova finché non si riesce, il tutto con un grado di soddisfazione molto basso.

> **"Prendere i nemici di sorpresa è molto difficile"**

Nonostante sia ricco di elementi tipici dei giochi stealth (telecamere, computer da violare, cadaveri da perquisire), *Auroro Watching* fa raggiungere livelli di frustrazione notevoli, soprattutto quando ci si rende conto di essere incatenati a un cliché ripetitivo. Piace, invece, il look generale, con ambientazioni abbastanza realistiche (anche se poco interattive) e avversari ben animati. Nel complesso, però, *Aurora Watching* è un gioco faticoso da portare avanti. Certo, la salvezza del mondo richiede qualche sacrificio, ma non è giusto approfittarsene.

Alessandro Galli



IN ITALIANO E IN EDICOLA

Uno dei pregi di *Aurora Watching* è quello di essere completamente in italiano, sia per quanto riguarda i menu, sia per i dialoghi. Il gioco, inoltre, è venduto anche in edicola.



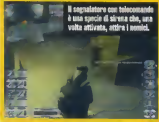
IN ALTERNATIVA...

Splinter Cell: Chaos Theory, Feb 05, 8½
L'ultima avventura di Sam Fisher è in grado di offrire molto di più, sotto qualsiasi punto di vista.

Thief: Deadly Shadows, Lug 05, 8
Anche se lo scopo è quello di rubare, la discrezione e l'invisibilità sono le assolute protagoniste.

LO ZAINO DELL'EROE

Basta premere il tasto TAB per accedere all'inventario di Cole, agente finalmente dotato di uno zaino dove riporre tutto il suo equipaggiamento. Sulla sinistra si trovano le armi, con differenti tipi di proiettili, mentre sulla destra appaiono i vari gadget che gli permettono di provare a rendere più semplici le situazioni complicate.



Il segnalatore con telecomando è una specie di sirena che, una volta attivata, attira i nemici.

■ Casa **Bryo** ■ Sviluppatore **Metropolis Software** ■ Distributore **Bryo** ■ Telefono **199443817** ■ Prezzo **€ 19,50**
■ Sistema Minimo **PIII 800, 128 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 500 MB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.aurora-game.com**

:: Diversi gadget da utilizzare
:: Ambientazione credibile
:: Livelli con più diramazioni



= Sistema di mira frustrante
= I.A. degli avversari sbilanciata
= Poca libertà nell'affrontare le situazioni

Complessivamente impersonale e impreciso, *Aurora Watching* è un gioco stealth che sembrerà frustrante ai più.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	5
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

5 ½

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE/GDR

ALEXANDER - IL TEMPO DEGLI EROI

Alessandro Magno ci ha riempito gli occhi, ma è tempo di lasciare spazio ai suoi eroi!


Alcune ambientazioni sono particolarmente curate e il motore grafico è, nel complesso, soddisfacente.

EROI E ABILITA' MULTIPLE



Come da tradizione per i giochi ruolo, l'esperienza accumulata nel combattimento ci consentirà di aumentare il livello dei nostri eroi. Oltre ad accrescere le caratteristiche di forza e destrezza o la capacità nell'uso di un'arma specifica, saremo in grado di consolidare le loro abilità uniche. Per farlo, avremo a disposizione l'ormai classico schema ad "albero", che ci permetterà di investire in una tecnica singola portandola al massimo o di utilizzarne diverse con la sola potenza di base.


Prima di ogni missione sarà consentito selezionare la squadra e il suo equipaggiamento.

COME da tradizione, un colossal genera inevitabilmente un videogioco a tema.

Di recente, abbiamo assistito a numerosi titoli ispirati a "Il Signore degli Anelli", alle gesta di supereroi come Spider-Man o gli X-Men, per non parlare di produzioni liberamente tratte dai successi del momento. Un film ispirato alle gesta di Alessandro Magno non poteva fare eccezione, soprattutto quando la regia è firmata da un grande del cinema di Hollywood come Oliver Stone, ed ecco arrivare, puntuali, le controparti videoludiche.

Per non fare confusione, chiariamo subito che i giochi dedicati al grande condottiero macedone sono addirittura tre: *Alexander* (di Ubisoft, è il titolo "ufficiale" della pellicola, recensito su GMC a gennaio, voto: 5); *Tin Soldiers – Alexander the Great* (uno strategico a turni di importazione parallela provato a febbraio, voto: 7); e *Alexander – Il Tempo degli Eroi* che analizzeremo di seguito.

A differenza dei due "predecessori", siamo di fronte a uno strategico in tempo reale con forti elementi da gioco di ruolo. Ripercorreremo le gesta di Alessandro attraverso una serie di missioni ambientate in Egitto, Grecia e Asia Minore, arrivando fino all'India occidentale. In pratica, seguiremo un copione prestabilito, che ci obbligherà a selezionare la squadra destinata all'impegno (eroi e truppe di supporto), il suo equipaggiamento, ed eventuali rinforzi, per raggiungere gli obiettivi che ci consentiranno di proseguire attraverso la campagna. Gli eroi disponibili saranno Megacle (una sorta di gigante con velleità da alchimista), il leggendario spadaccino macedone Ekhedem e la bella e letale Bilikidi, abile nel combattimento a distanza. Le premesse vengono rovinate da una realizzazione frettolosa e poco curata.

"La presenza degli eroi non basta a salvarlo"

La mancanza di varietà e longevità è chiara fin dalla schermata iniziale, che propone la sola modalità campagna, un breve tutorial e nessuna libertà di creare delle partite personalizzate (Skirmish) o di confrontarsi online con i propri amici. La presenza degli eroi non basta a giustificare un prodotto che delude sotto l'aspetto della strategia: poche le armate disponibili, nessuna facoltà di impiegare formazioni particolari e assenti le differenziazioni di rilievo tra le unità, se non tra truppe da lancio e da corpo a corpo. Anche la parte da GdR è piuttosto scarna; gli eroi disponibili sono soltanto tre e non salvano un titolo che risulta ripetitivo e monotono dalle prime missioni.

Un vero peccato, perché l'idea poteva essere sviluppata certamente meglio e il motore grafico tridimensionale è tutto sommato soddisfacente.

Lo stesso non va detto degli effetti sonori, completamente anonimi, e delle musiche di sottofondo, che non riescono quasi mai nell'intento di trascinarci con enfasi nel cuore della storia. L'ultimo rammarico riguarda il sistema di controllo degli eroi; tre tasti per utilizzare un'abilità sono davvero troppi, soprattutto in un gioco di strategia in tempo reale dove le unità sono numerose e rendono la battaglia frenetica, se non confusa.

Christian Boscolo



IN ITALIANO

Alexander – Il Tempo degli Eroi, è sugli scaffali dei negozi con dialoghi e manuale completamente tradotti in italiano.

SANGUE E... ARENA!

Da segnalare anche la divertente modalità Arena, una sorta di sottogioco che sarà disponibile per ogni campagna e ci permetterà di sconfiggere ondate di nemici, ricevendo in premio utilissimi oggetti speciali e pozioni.

IN ALTERNATIVA...

Warlords Battlecry III, Set 04, 7
Un eccellente compromesso tra strategia e gioco di ruolo, per un titolo di ambientazione fantasy molto interessante.

Rome: Total War, Ott 04, 9
Il top della strategia in tempo reale con ambientazione storica. Un prodotto con cui i migliori devono confrontarsi per guadagnarsi un posto nell'olimpo dei videogiochi.

■ Casa **Koch Media** ■ Sviluppatore **Meridian 93** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **055/3247352** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.alexander-the-game.com**

:: Motore grafico tridimensionale
:: Discreta varietà di oggetti
:: Gli eroi salgono di livello



= Pochi eroi disponibili
= I.A. scarsa
= Eccessivamente ripetitivo

Un maldestro tentativo di combinare strategia in tempo reale e gioco di ruolo. Finisce inevitabilmente per scontentare gli appassionati di entrambi i generi.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	5
SONORO	5	LONGEVITÀ	4

5

GENERE: SIMULATORE DI VITA

THE SIMS 2 UNIVERSITY

Tra feste, jam-session e corse forsennate senza vestiti addosso... chi ha voglia di studiare?

IN ITALIANO

Come l'illustre predecessore, anche *The Sims 2: University* è completamante tradotto nella nostra lingua. L'espansione, per essere giocata, nacessita del gioco base.

CHE TALENTO!

***University* aggiorna il campionario degli oggetti presenti in *The Sims 2* proponendo nuovi complementi d'arredo e, soprattutto, strumenti musicali. Sviluppando opportunamente la creatività del nostro Sim, riusciremo a farlo diventare un asso delle sette note: unendosi ad altri studenti o esibendosi da solo, potrà così guadagnare cifre considerevoli grazie alla sua indola artistica.**

IN ALTERNATIVA...

***Singles - Flirt Up Your Life!*,** Mag 04, 7
La vita di coppia è al centro di tutto e viene rappresentata in modo più esplicito rispetto al capolavoro di Maxis, pur senza scadere mai nel volgare

***Playboy The Mansion*,** Mar 05, 7
Un'interessante variazione sul tema proposto da *The Sims*, centrata sul mondo patinato della rivista per adulti "Playboy"



Imparare a suonare uno strumento è importantissimo a livello sociale, e monetario.

UNO dei meriti del successo di *The Sims* è da ricercare nella costanza con cui Maxis ha prodotto espansioni di qualità.

Per fortuna, il team di sviluppo non sembra aver perso lo smalto e a dimostrarlo giunge sugli scaffali la prima espansione ufficiale per *The Sims 2*. Un aggiornamento a tutto tondo, in quanto ci troviamo di fronte non solo a tre ambientazioni completamente nuove che, pur legate al titolo originale, scorrono in tempi e spazi separati dal gioco principale, ma anche a caratteristiche che potremo ritrovare nei quartieri dedicati a *The Sims 2*.

Sebbene ognuna di queste piccole città sia vivibile separatamente grazie alla presenza di Sims di cui assumere il controllo, è il modo con cui un campus si lega al quartiere principale a rappresentare una sfiziosa novità. *University* aggiunge alla vita dei Sims un periodo che va a frapporsi tra l'adolescenza e l'età adulta. Quando un nostro Sim raggiungerà l'adolescenza, saremo quindi liberi di mandarlo all'università, per vederlo istantaneamente crescere e diventare un ambizioso "giovane adulto", il cui tempo sarà ulteriormente diviso negli otto semestri della carriera scolastica.

Ogni semestre durerà appena tre giorni e sarà pertanto necessario cercare di ottimizzare le risorse a disposizione del nostro Sim: dovrà infatti studiare per evitare bocciature e ottenere il denaro delle borse di studio, lavorare per far quadrare il bilancio (e questa volta il lavoro sarà rappresentato e gestibile direttamente da noi), nonché trovare il tempo di socializzare con gli altri studenti per vivere una vita appagante.



> **"Aggiunge un nuovo periodo alla vita dei Sims"**

University aggiunge tali e tante nuove interazioni, da rendere difficile orientarsi durante le prime ore di gioco, e uno scorrere del tempo così incessante e marcato non aiuta a esplorare tutte le strade possibili. Per fortuna, però, molte delle novità vengono rese disponibili anche nella porzione "cittadina" di *The Sims 2*, e potremo quindi sperimentarle con un po' più di calma, prima di lanciarci nel vortice delle giornate accademiche.

The Sims 2: University merita quindi un plauso incondizionato, con gli unici dubbi relativi al ritmo di gioco, forse troppo frenetico, e alla componente tecnica. Se già *The Sims 2* tendeva a "soffrire" negli ambienti troppo affollati, la presenza contemporanea di molti Sims nei dormitori comuni rende *University* ancora più pesante da gestire. A parte ciò, chi è appassionato di *The Sims 2* e ha un ulteriore GB libero sul disco fisso non dovrebbe farsi scappare questa espansione per nessun motivo.

Simone Soletta GIOCHI COMPUTER

HAI PRESO L'INFLUENZA?

Niente paura, in *University* non troveremo nuove e devastanti malattie per i Sims, quanto piuttosto una novità nel sistema di Desideri e Timori pensata da Maxis per liberarci da certe nostre incombenze quotidiane.
Rispondendo ad alcuni dei Desideri dei nostri Sims, infatti, potremo guadagnare, oltre ai canonici punti di aspirazione, anche una quota di punti di "influenza", da spendere per convincere un altro Sim a compiere qualcosa. Le interazioni disponibili sono tantissime, dalle richieste di fare le pulizie a quelle più "spinte", come flirtare o baciare un determinato Sim. Un'opzione divertente che, se usata con criterio, ci consentirà di guadagnare tempo prezioso.

■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Maxis** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB RAM, 1 GB HD, Scheda 3D 32 MB T&L, *The Sims 2*** ■ Sistema Consigliato **P4 2,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB T&L** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.thesims.it**

- Nuove animazioni
- Concetto di "influenza" promettente
- Aggiorna anche *The Sims 2*



- Ritmo di gioco un po' frenetico
- Richieste hardware elevate
- Caricamenti molto lunghi

***University* aggiunge molto a *The Sims 2* in termini di divertimento e opzioni di gioco; peccato per qualche rallentamento di troppo negli ambienti affollati.**

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	9

8

GENERE: PUZZLE

LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE

Volgare, irriverente e donnaiolo. Larry è tornato... o quasi.

VERSIONE NON CENSURATA

Nonostante lo stile fumettoso, negli Stati Uniti il gioco è uscito prima in versione "censurata" (le nudità più evidenti sono state rimosse) e in un secondo momento in edizione integrale, vietata ai minori e con qualche bonus aggiunto. L'edizione italiana è la traduzione della versione non censurata di *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*.

IN ITALIANO E IN EDICOLA

Troveremo *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude* in vendita, oltre che nei negozi, anche in edicola. La versione ufficiale italiana è completamente tradotta (i sottotitoli non ci sono) nella nostra lingua.

IN ALTERNATIVA...

Singles Flirt Up your Life!, Mag 04, 7
Simile a *The Sims*, ma focalizzato sui rapporti di coppia.

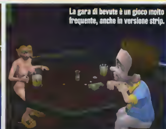
Playboy The Mansion, Mar 05, 7
Tra procaci conigliette e servizi fotografici, bisognerà gestire la magione del creatore della rivista per adulti "Playboy"



I momenti di dialogo e di riflessione saranno ben pochi.

IL VERO LARRY

Larry Laffer, zio del protagonista di questo gioco, è stato negli anni passati il protagonista di ben sei avventure grafiche di Sierra. Tecnicamente valide (per l'epoca) e divertenti, erano dei veri esempi nel genere, anche per quanto riguardava la realizzazione. Il loro creatore, Al Lowe, occupa un posto d'onore nel cuore degli appassionati.
La serie, purtroppo, è stata interrotta quando era in fase di progettazione il settimo episodio.



La gara di bevute è un gioco molto frequente, anche in versione strip.

GLI appassionati di avventure frenino gli entusiasmi: non siamo di fronte al ritorno del mitico Larry Laffer. Larry Lovage, il protagonista di *Magna Cum Laude*, è in realtà suo nipote, pur mantenendo in comune con il parente un notevole interesse verso il gentil sesso.

Il ragazzo vive in un campus universitario e il suo scopo principale è di conquistare quante più donzelle possibile. Naturalmente, avrà occasione di incontrarne un certo numero, alle quali potrà dedicarsi impegnandosi al massimo per raggiungere i suoi obbiettivi. In ogni momento del gioco saranno "disponibili" due o tre ragazze, sedotte le quali Larry parteciperà alle selezioni per un gioco televisivo. Superata la fase "eliminatoria", si passerà al successivo capitolo, con nuove conquiste.

La trama di *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*, abbastanza rarefatta, è la scusa per tenere insieme la conquista delle varie studentesse mediante mini giochi che incontreremo molte volte, in fogge solo leggermente diverse. Così, nei dialoghi con le fanciulle dovremo pilotare uno spermatozoo lungo un percorso a ostacoli che determinerà il successo o meno della conversazione, ci troveremo spesso a sfidare le giovani in gare di ballo

> **"Non mancano volgarità e momenti di dubbio gusto"**

o di agilità, oppure saremo impegnati nella realizzazione di cocktail e in altri simili cimenti. Le prove sono giochini abbastanza semplici, in cui bisognerà solo essere sufficientemente abili nel premere i tasti giusti nella sequenza corretta, seguendo le istruzioni che appariranno a video.
Così facendo, conquisteremo le ragazze, giungendo a finali che a volte vedranno Larry "vincitore", in altri casi porteranno a scenette tutto sommato divertenti.
Caratteristica di questa versione "non censurata" è il fatto che *Magna Cum Laude* è pieno di siparietti a sfondo sessuale (disegnati), soprattutto quando Larry riesce nei propri intenti. Non mancano volgarità e momenti di dubbio gusto che inquadrano il titolo nel genere dei giochi per adulti, seppure un po' forzatamente.

Dovremo stare attenti a gestire l'autostima del protagonista, a guadagnare denaro per gli acquisti necessari nonché alcuni gettoni speciali, grazie a cui sbloccare "interessanti" bonus grafici.

Tecnicamente *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude* non ci ha entusiasmati: la grafica piacevole non giustifica i lunghi caricamenti a ogni cambio di ambiente, inoltre il manuale del gioco, solamente in formato elettronico, non è accessibile a chi non possieda già il programma necessario per leggerlo (Acrobat Reader), che stranamente non è stato incluso nella confezione.

Roberto Camisana



■ Casa **Sierra** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Sierra** ■ Telefono **0332/870579** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB T&L, 3 GB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 2,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **18+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.who-is-larry.com**

- Divertente sul breve termine
- Non impossibile da risolvere
- Parecchie ragazze da conquistare



- I minigiochi possono annoiare
- Manuale in PDF e manca Acrobat Reader
- Tecnicamente non eccellente

Abbastanza divertente a breve termine, rischia di annoiare nel lungo periodo. Una volta viste tutte le ragazze, rimarranno ben pochi motivi di interesse.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	6
SONORO	5	LONGEVITÀ	6

5 1/2

GENERE: GIOCO SPORTIVO

SKI RACING 2005 FEATURING HERMANN MAIER

La neve si sta sciogliendo al sole primaverile, ma sul PC è ancora possibile eseguire delle discese da brivido!



Alla larga dalle protezioni! Basta sfiorarle appena, per compromettere la gara con una caduta devastante.



Per migliorare i propri tempi, è proficuo correre contro i "fantasmi" dei discesisti migliori.

IN ITALIANO

I menu di *Ski Racing 2005* sono tradotti in italiano e questo permette di affrontare senza problemi la creazione del proprio atleta e le diverse prove della Coppa del Mondo.



PORTE SU MISURA

Dopo aver completato la prima serie di eventi della Coppa del Mondo, è possibile sbloccare l'editor dei percorsi. Ovviamente, ciò non permette di disboscare a piacimento i pendii montuosi, ma solo di posizionare secondo le proprie esigenze le porte lungo le discese già disponibili nel gioco.

LO sci alpino ha vissuto, nel corso degli Anni '90, uno dei suoi periodi di massimo splendore per quanto concerne l'interesse degli italiani. Erano i giorni di Alberto Tomba, il carabiniere bolognese che ha messo in fila i suoi avversari grazie a una micidiale combinazione di tecnica e potenza fisica.

Oggi, però, quei tempi sono un lontano ricordo, che da solo non basta a tenere incollati gli spettatori alla televisione per osservare le altalenanti prestazioni dei vari Rocca e Ghedina. Insomma, lo sci è uno sport che non riesce più a emozionare il grande pubblico italiano, ma ciò non significa che non si debba comunque apprezzare lo sforzo compiuto da Coldwood per offrire agli appassionati una delle sue rare trasposizioni digitali.

Innanzitutto, è bene precisare che *Ski Racing 2005 Featuring Hermann Maier* dispone della licenza ufficiale della Coppa del Mondo di Sci 2004-2005 solo per quanto concerne gli scenari e il nome di Hermann Maier. Ciò significa che si ha l'opportunità di affrontare le porte sui pendii di luoghi esistenti, come Beaver Creek, Val d'Isere, Val Gardena e Bormio, ma senza il corollario di atleti reali contro cui competere, fatta eccezione per il mitico Herminator. La presenza di campioni del calibro di Bode Miller e Benjamin Raich avrebbe conferito al prodotto un'aura di maggiore realismo, invece ci si deve

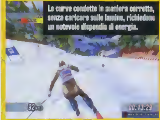
> **"Il gioco risulta oltremodo impegnativo"**

accontentare dei loro nomignoli storpiati, che, come ulteriore difetto, non è neppure possibile modificare manualmente mediante un editor.

Questi, tuttavia, sono solo "dettagli" secondari se quello che si sta cercando è un gioco di sci e non un almanacco di campioni. Quando arriva il momento di aprire il cancelletto e far valere la propria sensibilità sulle lamine, l'unico realismo di cui si sente il bisogno è quello del motore di gioco. Il primo elemento da tenere in considerazione è la sensazione di velocità, che risulta soddisfacente quando si affrontano i paletti dello slalom speciale e le porte del Super-G, e addirittura inebriante durante i rettilinei delle discese libere. È proprio in virtù di questo senso di accelerazione che *Ski Racing 2005* si rivela oltremodo impegnativo se non

FORZA E RESISTENZA

I discesisti di *Ski Racing 2005* posso eseguire le curve con due differenti intensità. Quella forzata ralienta notevolmente l'andatura, mentre quella normale costa molta fatica, ma non fa perdere velocità in maniera sensibile. Per eseguirla, basta indirizzare gli sci nella direzione voluta, anche restando in posizione a uovo. Tuttavia, man mano che l'energia dell'atleta si esaurisce durante la gara, il raggio di sterzata aumenta e impedisce di seguire le traiettorie più convenienti. Fortunatamente, piazzandosi nelle posizioni di testa delle prove di Discesa Libera e di Super-G, si acquisiscono i punti necessari a incrementare la resistenza, mentre trionfando in Slalom e in Gigante si migliora la capacità di curvare.



Le curve condotte in maniera corretta, senza caricare sulle lamine, richiedono un notevole dispendio di energia.





Le inquadrature dei replay non sono utili per studiare lo sviluppo del percorso.

OCCHIO AL COLORE

Nelle reali prove di sci alpino, il percorso è segnalato dall'alternanza di porte rosse e blu. In discipline come la Discesa Libera e il Super-G, in cui la velocità è più sostenuta, le porte sono segnalate da due pali uniti da un'ampia banda colorata, mentre nel caso dello Slalom Speciale viene impiegato un semplice bastone molto flessibile. In *Ski Racing 2005* il riconoscimento del percorso è reso ancora più immediato dall'adozione di speciali segnalatori visivi, che indicano in verde la prossima porta da infilare e in giallo quella successiva. Questi aiuti sono molto validi nelle situazioni di visibilità normale e diventano addirittura indispensabili quando si corre avvolti da una pesante nevicata.



Le frecce verdi e gialle permettono di individuare le porte, anche se si è lanciati a tutta velocità.



Il sistema di segnalazione del percorso è particolarmente utile durante le nevicate.

CAMPIONI DEL MONDO

Ski Racing 2005 non consente di sfidare direttamente dei giocatori online, ma questo non significa che non sia comunque possibile mettere i propri tempi in competizione con quelli di altri appassionati. Per farlo, è sufficiente disporre di una connessione a Internet e collegarsi, direttamente dal gioco, al servizio approntato dagli sviluppatori, avendo l'accortezza di inserire il proprio nickname e un indirizzo di posta elettronica.

SULLO STESSO PC

L'unica modalità a disposizione di chi desideri condividere con altri videogiocatori le discese di *Ski Racing 2005* è quella "torneo". Dopo aver selezionato le gare tra quelle preventivamente sbloccate nella Coppa del Mondo, si possono chiamare a raccolta sette amici e sfidare a turno il cronometro, utilizzando un solo PC.



La sensazione di velocità è inebriante quando si superano i 100 Km/h.

addirittura frustrante, soprattutto quando si cerca di raggiungere i tempi stabiliti dai migliori concorrenti virtuali. Per guidare lo sciatore in questo cimento si conta su un sistema di controllo dalla forte impronta arcade, certo non privo di qualche sottigliezza, ma sostanzialmente piuttosto rigido e lontano da velleità simulatorie. Non esiste, per esempio, una postura da assumere quando si sfiora un paletto per tracciare la traiettoria vincente (nello slalom, l'uso delle braccia è fondamentale) e non è neppure consentito spostare il baricentro per caricare e scaricare le punte degli sci. Le mosse di cui avvalersi sono, invece, la "sterzata" (destra e sinistra), l'accelerazione (posizione a uovo), la frenata (posizione eretta) e la preziosa spigolatura, cruciale per angolare le lamine negli slalom. Il resto è pratica: occorrerà perfezionarsi fino allo sfinimento, alla ricerca dei tempi vincenti.

Solo piazzando il proprio atleta in zona punti si sbloccheranno le sezioni in cui sono suddivise le località del campionato e si potenzieranno, al contempo, le abilità dello sciatore. Una volta completato un gruppo di gare, queste diventeranno disponibili nella modalità Evento Singolo e saranno affrontabili nella gara Contro il Tempo o nel Replay Inseguimento, ovvero sfidando un tempo salvato in precedenza. Si tratta di due opzioni che, pur non proponendo alcuna variazione in termini di giocabilità, aiutano almeno in parte a rompere l'andamento costante della Coppa del Mondo. La ripetitività del gesto agonistico resta comunque eccessiva, in quanto, a prescindere dalla disciplina affrontata, ogni prova si risolve in un'andatura a zig-zag, in cui non è la variazione sulla traiettoria, ma la perfetta esecuzione della stessa a fare la differenza. Questo non è un difetto da attribuirsi al gioco, che anzi riesce a riproporre in maniera credibile il perfezionismo proprio dello sci reale, ma ciò non toglie che un minimo di libertà d'improvvisazione avrebbe giovato al divertimento.

Se la giocabilità squisitamente arcade può avvicinare *Ski Racing 2005* a una fascia piuttosto larga di estimatori dello sci, lo stesso non vale per la veste grafica. La visione di insieme delle discese è troppo scarna, priva di qualunque concessione allo spettacolo e, per di più, pervasa da modelli poligonali approssimativi. Le animazioni, anch'esse "minimaliste", sono slegate tra loro e non rendono giustizia alla coordinazione e alla fluidità degli sciatori reali. Troppo bruschi sono i cambiamenti di direzione e poco credibili le posture assunte durante la fase di frenata e di massima velocità.

Alla luce di pregi e difetti – e considerata la carenza di titoli dedicati a questa disciplina – non resta che accontentarsi, auspicando che la neve del prossimo inverno trovi sugli scaffali uno *Ski Racing 2006* più smaliziato e meno frustrante, realizzato con una maggiore cura.

Primoz Skulj

IN ALTERNATIVA...

Supreme Snowboarding, Feb 00, 8
L'attrezzo su cui scivolare è uno solo, lo snowboard, con tutti i vantaggi in termini di spettacolo che ciò comporta.

Ski Park Monoger, Mar 02, 6
Un titolo managenale particolarmente indicato per gli amanti degli sport invernali.

■ Casa **JoWooD** ■ Sviluppatore **Coldwood** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **055/3247352** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 1 GB HD, Scheda 3D 32 MB** ■ Sistema Consigliato **Pentium4 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB** ■ Età Consigliata **3+** ■ Multigiocatore **Stesso PC** ■ Internet **www.skiracing2005.com**

+ Simulazione di sci più unica che rara
+ Discese della Coppa del Mondo 04/05
+ Richiede abilità e dedizione



− Carente sotto il profilo grafico
− Sistema di controllo perfezionabile
− Meccanica di gioco ripetitiva

Coldwood ha creato un titolo quasi unico nel suo genere, ma sul piano grafico e su quello della giocabilità *Ski Racing 2005* ha ancora della pista da percorrere.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	6
SONORO	5	LONGEVITÀ	6

6

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Diamo un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

WARCRAFT III BATTLE CHEST

■ Casa **Blizzard**
■ Distributore **Sierra**
■ Prezzo **€ 44,99**
■ Provato su **AGO 02, 9/AGO 03, 8**

CHI ancora non ha subito il fascino delle magiche ambientazioni di Azeroth, magari preoccupato per gli effetti sulla vita sociale che un gioco online come *World of Warcraft* rischia di portare con sé, ha oggi una nuova possibilità di abbracciare lo splendido mondo fantasy creato da Blizzard, senza lanciarsi nel vortice dei MMORPG.

Come già avvenuto per *Diablo II*, infatti, il team di sviluppo d'oltreoceano ha realizzato una confezione speciale di *Warcraft III* denominata *Battle Chest*, un vero e proprio compendio di tutto quanto è stato pubblicato fino a oggi per questo strategico in tempo reale. All'interno dell'imponente scatola troviamo il gioco originale *Warcraft III: Reign of Chaos* (Ago 02, 9) e l'espansione ufficiale *Warcraft III: The Frozen Throne* (Ago 03, 8). Il successo ottenuto, sia nella modalità single player, sia nelle frenetiche battaglie online, ha dato ragione a chi non ha mai fatto mancare il proprio supporto a Blizzard. *Warcraft III* è un capolavoro fatto di eserciti (volutamente limitati nel numero delle unità) e, soprattutto, di carismatici e potentissimi eroi, vera e propria estensione del giocatore sul campo di battaglia. Per rendere l'offerta ancora più ricca, Sierra e Blizzard hanno inoltre deciso di allegare due guide strategiche ufficiali (tradotte in italiano, così come i titoli), che permetteranno anche a chi si avvicina per la prima volta al mondo di *Warcraft* di sfruttare al massimo le strategie elaborate dai migliori giocatori.





Nonostante sia passato qualche anno dalla pubblicazione, la grafica di *Warcraft III* resta godibile e dettagliata.

Un'occasione per chi si fosse perso *Warcraft III: Il Battle Chest* permette di rimediare con un unico acquisto!



FREELANCER

■ Casa **Microsoft**
■ Distributore **Ubisoft**
■ Prezzo **€ 12,85**
■ Provato su **MAR 03, 8**

NON c'è dubbio che i tempi di *Elite* siano molto distanti nel tempo, eppure il capolavoro di David Braben provoca ancora sentimenti di nostalgia nei giocatori di vecchia data.

Anche chi non conoscesse il "simulatore spaziale per eccellenza", però, potrebbe avvertire l'esigenza di un'esperienza capace di andare al di là delle semplice schermaglie spaziali tipiche dei titoli "alla *Wing Commander*". Ambientato nel sistema Sirius, *Freelancer* ci mette in pratica ai comandi di un'astronave e, sostanzialmente, del nostro destino.

Il sistema spaziale è enorme e il tipo di carriera che vorremo intraprendere dipenderà solamente da noi: sarà possibile lanciarsi nel commercio, combattere come mercenari o pirati contro altre navi spaziali e così via, il tutto immersi in una "galassia" densa di pianeti diversi, tutti da esplorare alla ricerca di nuove e interessanti occasioni per far soldi.

A conferire ancora più personalità a *Freelancer* interviene il sistema di controllo, totalmente legato a mouse e tastiera: una scelta curiosa, che si rivela azzeccata in virtù del metodo di interazione ideato da Digital Anvil. In qualsiasi momento, infatti, ci sarà consentito puntare e cliccare su qualsiasi cosa sarà presente sullo schermo, sia questa una porzione del display a testa alta (HUD) o un'altra astronave.

Presentato in lingua inglese con il solo manuale in italiano, *Freelancer* riesce a soddisfare i desideri di un appassionato del genere "Space Sim", con l'unico piccolo neo di una trama un po' troppo lineare.





Grazie al mouse, tutto sarà sempre sotto controllo, anche durante le battaglie.

Freelancer è ricco di pianeti da visitare, per sviluppare liberamente la propria carriera. Peccato per la trama lineare.



ANCORA BUDGET

Di seguito troviamo elencati i giochi più interessanti cha potremo acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già presenti sugli scaffali, presentiamo (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linea budget della principali case distributrici.

SIERRA/VIVENDI

NEI NEGOZI	
Aliens Vs Predator Gold	€ 14,99
Aliens Vs Predator 2	€ 14,99
Arcanum	€ 14,99
Caesar III	€ 14,99
Homeworld Catadysm	€ 14,99
Diablo	€ 14,99
Diablo 2	€ 14,99
Faraon Gold	€ 14,99
Ground Control	€ 14,99
GunMan Chronicles	€ 14,99.
No One Lives Forever Gold	€ 14,99
Blizzard Pack (Diablo, Starcraft, Warcraft)	€ 19
Starcraft + Broodwar	€ 19
Throna of Darkness	€ 14,99
Tribes 2	€ 14,99
Zeus	€ 14,99
Zeus Gold (Zeus + Poseidon)	€ 14,99
La Compagnia dell'Anello	€ 14,99
La Cosa	€ 14,99
Jurassic Park Operation Genesis	€ 14,99
Emperor: La Nascita dell'Impero Cinese	€ 14,99
Empire Earth	€ 14,99
Warcraft III Battle Chest	€ 44,99
Tolkien Collection	€ 35

MICROIDS

NEI NEGOZI	
Atlantis III	€ 12,90
Il Segreto del Nautilus	€ 7,90
Tannis Master Series 2003	€ 12,90
Tsunami 2265	€ 12,90
Bomber Fun	€ 12,90
Airlina Tycoon Evolution	€ 14,90
Dracula Collection	€ 19,90
Syberia	€ 14,90
War and Peace	€ 14,90
Black Moon Chronicles	€ 9,90
Odissea	€ 9,90
The Devil Inside	€ 9,90
La Maledizione del Louvre + Il Mistero di Notre Dame	€ 14,99
Necronomicon + Post Mortem	€ 44,99
Amerzone	€ 14,99
L'Impero delle formiche	€ 14,99
Open Kart	€ 14,99
Chess 2003	€ 9,99
Bridge 2003	€ 9,99
Times of Conflict	€ 14,99
Road to India	€ 14,99
Far Gate	€ 14,99
SHOGO	€ 6,99

LEGENDA VOTI
1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

LA PAROLA AI LETTORI

In questa pagina, trovano voce le opinioni dei nostri lettori. Se pensate che GMC abbia trattato il vostro gioco preferito troppo male, oppure che un titolo sia stato ingiustamente premiato, non avete che da far sentire la vostra voce!

IL TEMPIO DEL MALE ELEMENTALE

■ Atari ■ Dic 03 ■ VOTO 7

Un antico male sta per risvegliarsi nelle terre di Greyhawk. Qualcuno è riuscito a rompere i sigilli che imprigionavano una delle forze più empie, e il periodo di pace e tranquillità sta per finire. Spetterà a noi, nei panni di un guerriero accompagnato da fedeli compagni di avventura, impedire che ciò avvenga. Stiamo parlando de *Il Tempio del Male Elementale*, un gioco di ruolo ben strutturato e con degli ottimi punti di forza, come per esempio il menu di gestione delle azioni dei personaggi, pratico e intuitivo.
La trama è intrigante e riserva parecchi colpi di scena. Purtroppo, però, il giocatore non ha grande libertà d'azione. La grafica è di buon livello, anche se non può competere con quella di altri GdR, quali *Neverwinter Nigths* o *Morrowind*. Nel complesso, *Il Tempio del Male Elementale* è un buon titolo, in grado di offrire un'esperienza videoludica appagante. Si rivolge a chi cerca una realizzazione lontana dai prodotti di tutti i giorni; forse è per questo motivo che risulta più adatto a chi ha già qualche esperienza nel mondo dei giochi di ruolo.

Black dog



Il Tempio del Male Elementale **si rivela un gioco di ruolo ben fatto, con una trama solida e delle particolarità degne di nota. Per chi è alla ricerca di qualcosa di diverso.** **7**

SACRED

■ Fx int. ■ GMC Ago 04 ■ VOTO 8



Sacred, stando al parere unanime di molti suoi fan, è il più valido concorrente di *Diablo*. È da tempo, infatti, che non si vedeva un GdR d'azione così curato. Basta prendere in considerazione la vastità del mondo e la quantità di città esplorabili, ognuna delle quali accoglie parecchie missioni diverse – peccato solo per le conversazioni, praticamente inesistenti. Inoltre, i sei personaggi, disponibili tutti sin dall'inizio, rendono il gioco più longevo. Ogni eroe è in grado di trasportare un'ingente quantità di oggetti, senza limiti di peso e, a quanto pare, neanche d'inventario. La giocabilità raggiunge buoni livelli, con combattimenti che, a volte, richiedono un pizzico di strategia in più rispetto alla media del genere. Inoltre, gli aggiornamenti apportati con l'ultima patch rendono *Sacred* ancora più godibile.

Fabrizio "Dark Templar'89LT" Marchionne



Nonostante qualche imperfezione, *Sacred* è un bel gioco di ruolo d'azione, che vale sicuramente il prezzo dell'acquisto. Un vero affare da non perdere. **8**

NASCAR RACING 2003 SEASON

■ Sierra ■ GMC Apr 03 ■ VOTO 8

NASCAR Racing 2003 Season ha molte luci e qualche ombra. Grafica fluida, ottima fisica, bel sistema dei danni, grandiosa sensazione di velocità e qualche sano momento di "sportellate". Le basi sono tutte valide. Però, il gameplay varia tanto da circuito a circuito e ce ne sono alcuni noiosi, forma ovale a parte. Certo, se il campionato reale si svolge su quei tracciati e il titolo pretende di essere una simulazione, non può fare altro che ricrearli. Tuttavia, come nel primo *Indianapolis 500*, in certi punti diventa forte la voglia di invertire il senso di marcia e seminare il panico sulla pista. Apprezzabile la scelta di accontentare un po' tutti (modalità Arcade), ma *NASCAR Racing 2003* resta un gioco che possono godere pienamente solo pochi, serissimi piloti da scrivania.

Paramecio





NASCAR Racing 2003 Season **è una simulazione impeccabile, ma difficilmente riuscirà ad appassionare il giocatore occasionale. "Sportellate" divertenti.** **7**

IL SIGNORE DEGLI ANELLI LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO

■ EA ■ GMC Nat 04 ■ VOTO 8

A giudicarlo dalle prime immagini, *La Battaglia per La Terra di Mezzo* ricordava da vicino *WH 40.000 Dawn of War*. Dopo tre minuti di gioco, si ha la quasi certezza di tale "parentela": voli incredibili delle unità travolte dalle cariche, animazioni e rallentamenti nelle mischie troppo affollate denunciano al di là di ogni dubbio lo stretto legame.
A questo punto, viene da chiedersi perché *La Battaglia per La Terra di Mezzo* non abbia ereditato anche la pulizia dei comandi e la semplicità di gestione delle strutture e degli schieramenti: valeva davvero la pena di alleggerire la barra sul fondo dello schermo a favore dei micro-menu circolari attorno agli edifici e alle costruzioni? A mio avviso, no. Per il resto, il gioco è divertente: vario per quanto riguarda la campagna dei "buoni", molto più ripetitivo per i cattivi. Molto bella l'idea di "ereditare", di missione in missione, i propri eserciti. Ancora più carina la trovata dell'esperienza attribuita agli edifici, secondo l'andamento delle truppe sfornate. Il sistema, però, poteva essere bilanciato meglio. Nel complesso, *La Battaglia per La Terra di Mezzo* è in linea diretta con le atmosfere del film.

MFFontefrancesco



Nonostante qualche scelta non completamente condivisibile in merito all'interfaccia dei comandi, si rivela un gioco di strategia spettacolare, anche se ripetitivo. **8**

Se volete esprimere la vostra opinione su un gioco, basta scrivere una mail (**nemesis@futureitaly.it**) o una lettera (l'indirizzo è sempre Giochi per il Mio Computer – Via Asiago 45 – 20128 Milano) a Nemesis, che ogni mese selezionerà le migliori quattro prove. Non scrivete più di 800 caratteri e non dimenticatevi il voto espresso in scala decimale, esattamente come a scuola!
La redazione si riserva il diritto di modificare i testi pervenuti in redazione. I manoscritti, pubblicati o meno, non verranno restituiti.

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Half-Life 2
GMC.Gorman
"L'influenza non mi piega!"

Un certo GamesRadar
GMC.Kevorkian
"Accetto consigli!"

Brothers in Arms
BANNED.Neon
"La Normandia è come un libro aperto!"

Pacific Fighters
GMC.Homer
"L'ottimismo vola!"

World of Warcraft
GMC.Death_Dealer
"Vedete anche voi la scimmietta?"

CamGoo
GMC.HyperAlex
"Non riesco più a fermarmi!"

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Quindi, se passiamo la notte aggirandoci per le strade di City 17, diamo un'occhiata alla voce "Sparatutto in prima persona"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i giochi che hanno fatto la storia: titoli a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che sicuramente occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life

1) HALF-LIFE 2
Casa: Sierra Distributore: Sierra
Prova: Nov 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05
Demo: DVD Feb 05
Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse.

2) DOOM 3 Set 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
Guida Completa: Ott 04 **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) FAR CRY Apr 04 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
Trucchi: Giu 04 **Demo:** DVD Apr 04
L'intelligenza Artificiale evoluta e l'elevata longevità ne fanno uno sparatutto in prima persona da provare

4) CALL OF DUTY Dic 03 VOTO [illegible]
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Mag 04 **Demo:** Nov 03/Dic 03
Ci farà sentire parte di un gruppo di uomini impegnati a sopravvivere al dramma della II Guerra Mondiale

5) MOH: PACIFIC ASSAULT Dic 04 VOTO 8
Casa: EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 04/Feb 05
La guerra nel Pacifico combattuta sulle spiagge e tra la vegetazione. Innovativo, ma con qualche sbavatura

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 4
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Gen 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Gen 05
Spettacolo, tattica e libertà: *PES 4* perfeziona la sua formula e non teme confronti, né con il capitolo precedente, né con la concorrenza.

2) FIFA FOOTBALL 2005 Nov 04 VOTO [illegible]
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 04
La serie *FIFA* ha dimostrato di essere maturata. *PES* domina ancora, ma la partita è combattuta

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO [illegible]
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: Ago 01 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Mag 01
Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.

2) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO [illegible]
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Gen 03/Mag 03
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di *Unreal*. Proviamolo!

3) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03 VOTO 8
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nessuno **Demo:** Feb 04/DVD Nat 04
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

4) GHOST RECON Nat 01 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
Trucchi: Lug 02/Mar 03 **Demo:** Nat 01
L'ottima realizzazione tecnica e la formula di gioco immediata rendono questo titolo imperdibile

5) MECHWARRIOR 4: MERCENARIES Dic 02 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Gen 02
I combattimenti tra i Mech del XXXI secolo si arricchiscono di nuovi mezzi e scenari inediti!

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, Grand Prix Legends, Stunt Car Racer

1) GTR - FIA GT RACING GAME
Casa: Simbin Distributore: Atari
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 04/DVD Apr 05
A parte qualche "neo" di personalità, la creazione dei Simbin si dimostra, per il momento, LA simulazione di guida su PC.

2) F1 CHALLENGE '99 - '02 Lug 03 VOTO [illegible]
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a *F1 2002* ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03 VOTO 8
Casa: Sierra Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 03
L'ultimo capitolo della serie *NASCAR* targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

4) SUPERBIKE 2001 Ott 00 VOTO [illegible]
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Lug 01 **Demo:** Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote più accurata ed emozionante

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) ROME: TOTAL WAR
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05
Demo: Ott 04
La formula vincente della serie *Total War* sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato è un'esperienza tutta da provare.

2) BLACK & WHITE Apr 01 VOTO [illegible]
Casa: Electronic Arts Distributore: EA
Soluzione: Da Lug 01 a Nov 01 **Demo:** Nessuno
Innovativo e geniale, questo titolo ci farà vestire i panni di una divinità. Non perdiamo l'occasione

3) WARCRAFT III Ago 02 VOTO 9
Casa: Blizzard Distributore: Sierra
Guida: Set 02/Ott 02 **Demo:** Nat 02
Un classico del genere torna più splendente che mai: giocabile, coinvolgente e con quattro razze disponibili

4) AGE OF MYTHOLOGY Nov 02 VOTO [illegible]
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: The Titans Feb 04 **Demo:** Nat 02
La saga dei grandi imperi della Storia si colora di miti e leggende. Un titolo classico al meglio della sua forma

5) COMMANDOS 3 Nov 03 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Feb 04 **Demo:** Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION III VERSIONE ITALIANA
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Mag 02 Voto: 8
Guida: DVD di Set 02
Demo: DVD di Lug 03
Torna il gioco strategico più amato, con la possibilità di giocare in Rete e le epoche aggiuntive, grazie all'ultima espansione.

2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02 VOTO [illegible]
Casa: Strategy First Distributore: Leader
Trucchi: Set 02 **Demo:** Nessuno
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Demo:** Nessuno
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) MASTER OF ORION III Apr 03 VOTO [illegible]
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Diplomazia, spionaggio e battaglie tra flotte spaziali. La galassia ci attende in qualità di leader

5) HEROES OF M&M IV Apr 02 VOTO 7
Casa: 3DO Distributore: Leader
Trucchi: Dic 02 **Demo:** Nessuno
Coinvolgente e longevo, uno dei più validi giochi strategici fantasy arriva al quarto capitolo.

GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
- **Trucchi:** Nessuno
- **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli, il divertimento si moltiplica!

2) SIMCITY 4 Feb 03 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
- **Trucchi:** Giu 03 - **Guida:** Ago 03

La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia con tanto di Sim di quartiere

3) GHOST MASTER Lug 03 VOTO 8
Casa Empire Distributore Leader
- **Trucchi:** Nessuno - **Demo:** DVD Lug 03

Vestire i panni di un signore dei fantasmi, per scacciare gli umani dalle nostre sinistre dimore

4) FOOTBALL MANAGER 2005 Nat 04 VOTO 8
Casa Sega Distributore Leader
- **Trucchi:** Nessuno - **Demo:** DVD Nat 04

Gli sviluppatori della serie *Scudetto* hanno cambiato editore, ma il loro gestionale resta insuperabile

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03 VOTO 8
Casa Take 2 Distributore Take Two Italia
- **Trucchi:** Gen 04 - **Demo:** Apr 03

Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un'isola piena di corsari dallo spirito anarchico.

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: la serie di Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Gabriel Knight

1) LA SERIE DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97 Dic 00 Voto: 9
- **Soluzioni:** Gen 98/Gen 01
- **Demo:** Set 97/Dic 00

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: una serie in quattro capitoli che vale tanti dobloni d'oro quanto pesa

2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO 9
Casa LucasArts Distributore: C.T.O.
- **Soluzione:** Gen 99 - **Demo:** Ott 98

Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa Sierra Distributore Sierra
- **Soluzione:** Feb 00 - **Gioco completo:** Gen 03

I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori.

4) THE LONGEST JOURNEY Nat 00 VOTO 8
Casa: Funcom Distributore: 3D Planet
- **Soluzione:** Feb 01/Mar 01 - **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata agli appassionati

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa THQ Distributore: Halifax
- **Soluzione:** Gen 04 - **Demo:** Nat 03

La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

1) PRINCE OF PERSIA SPIRITO GUERRIERO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Dic 04 Voto: 9
- **Trucchi:** Nessuno
- **Demo:** DVD Dic 04

Duelli e acrobazie spettacolari sono le chiavi di questo eccezionale gioco d'azione. Il Principe non è mai stato così bello e tenebroso.

2) MAX PAYNE 2 Dic 03 VOTO 8
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
- **Trucchi:** Nat 03 - **Demo:** Gen 04

Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe...

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore Take Two Italia
- **Sol:** Dic 02 - Gen 03 - **Trucchi:** Mar 03 - **Demo:** Nat 02

Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore

4) SPLINTER CELL: CHAOS THEORY Feb 05 VOTO 8½
Casa Ubisoft Distributore: Ubisoft
- **Trucchi:** Nessuno - **Demo:** Mar 05

Sam Fisher è più in forma che mai e ci invita a condividere con lui il miglior gioco stealth sulla piazza.

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa Eidos Distributore Leader
- **Guida:** Set 04 - **Demo:** Ago 04

Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata.

SIMULATORI DI VOLO

LE PIETRE MILIARI: Red Baron, Gunship, Falcon 3.0, Aces of the Pacific

1) FLIGHT SIMULATOR 2004
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Set 03 Voto: 9
- **Trucchi:** Nessuno
- **Demo:** Nessuno

I cento anni del volo a motore e i venti della serie *Flight Simulator* non potevano essere festeggiati in maniera più ricca e affascinante!

2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO 9
Casa Microprose Distributore Leader
- **Patch:** Apr 02/Ago 02 - **Demo:** Feb 98

Il Falco è tornato a combattere, offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia

3) IL-2 FORGOTTEN BATTLES Apr 03 VOTO 9
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
- **Patch:** DVD Apr 04 - **Demo:** Nessuno

Il migliore simulatore di volo sulla Seconda Guerra Mondiale, con nuovi aerei e campagne dinamiche

4) LOCK ON MODERN AIR COMBAT Gen 04 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
- **Trucchi:** Nessuno - **Demo:** Dic 03

Set velivoli contemporanei su cui combattere nello scenario del Mar Nero, per l'erede di *Flanker 2.5*

5) B-17 FLYING FORTRESS Apr 01 VOTO 9
Casa Hasbro/Microprose Distributore Leader
- **Trucchi:** Nessuno - **Demo:** Nessuno

Pilotiamo una fortezza volante B-17 e vestiamo i panni dei dieci membri dell'equipaggio. Anche in budget

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La mitica serie di Ultima, Pool of Radiance, Dungeon Master

1) NEVERWINTER NIGHTS
Casa Atari Distributore Atari
Prova: Ott 02 Voto: 9
- **Soluzione:** Nov 02/Dic 02/Nat 02
- **Demo:** DVD Feb 03, Mar 03

Indispensabile, se vogliamo vivere un'avventura nei panni dell'Eroe, o in quelli di chi decide il destino di un'intero mondo!

2) MORROWIND Mag 03 VOTO 9
Casa Bethesda Distributore Ubisoft
- **Sol:** Set 02/Ott 02 - **Trucchi:** Mar 03 - **Patch:** Nat 03

Libertà assoluta e tante avventure ci aspettano nel mondo di Vvardenfell. In italiano grazie alla patch.

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa Virgin Distributore Halifax
- **Trucchi:** Ago 00/Dic 01 - **Patch in italiano:** Ago 02

Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) KOTOR II THE SITH LORDS Mar 05 VOTO 8½
Casa. LucasArts Distributore Activision
- **Trucchi:** Nessuno - **Demo:** Nessuno

Tornano i Cavalieri dell Vecchia Repubblica, in un gioco ricco e coinvolgente, anche se poco innovativo.

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision Italia
- **Trucchi:** Nessuno - **Demo:** Nessuno

I vampiri tingono di rosso le notti di L.A, in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Advantage Tennis, Dr. J and Larry Bird 1-on-1

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
- **Trucchi:** Nessuno
- **Demo:** Nessuno

Il miglior football americano su PC è ancora targato EA: la grafica è sempre convincente e l'Intelligenza Artificiale ha fatto passi da gigante.

2) NHL 2004 Nov 03 VOTO 8
Casa Electronic Arts Distributore Leader
- **Trucchi:** Nessuno - **Demo:** DVD Nov 03

Una nuova annata di hockey NHL su computer, ancora più giocabile e ricca con la modalità Dynasty

3) NBA LIVE 2004 Nat 03 VOTO 8
Casa Electronic Arts Distributore Leader
- **Trucchi:** Nessuno - **Demo:** Nessuno

Il 2004 saluta la svolta verso il realismo del grande basket su PC targato EA. È ancora canestro!

4) TOP SPIN Dic 04 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Atari
- **Trucchi:** Nessuno - **Demo:** Nov 04

Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC. Resta da migliorare la I.A.

5) TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 Dic 04 VOTO 8
Casa Activision Distributore Activision Italia
- **Trucchi:** Nessuno - **Demo:** Nessuno

Il sogno di tutti i videogiocatori appassionati di skateboard: giocabilità e Story Mode d'eccezione.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
- **Trucchi:** Apr 05 - **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

2) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore Leader
- **Trucchi:** Mar 00/Apr 01 - **Demo:** Gen 00

3) BATTLEFIELD VIETNAM Apr 04 VOTO 8
Casa Electronic Arts Distributore Halifax
- **Trucchi:** Nessuno - **Demo:** Nessuno

GIOCHI DI RUOLO ONLINE

1) WORLD OF WARCRAFT Mar 05 VOTO 9
Casa Blizzard Distributore Sierra
- **Trucchi:** Nessuno - **Demo:** Nessuno

2) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa Sony Online Distributore Ubisoft
- **Trucchi:** Nessuno - **Demo:** Nessuno

3) STAR WARS GALAXIES AN EMPIRE DIVIDED Set 03 VOTO 8
Casa Sony Online/LucasArts Distributore: Halifax
- **Guida:** Giu 04 - **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa Sega Distributore C.T.O
- **Trucchi:** Nessuno - **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore Halifax
- **Trucchi:** Feb 99 - **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
- **Trucchi:** Nessuno - **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore Ubi Soft
- **Trucchi:** Nessuno - **Demo:** Apr 03

2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore Ubi Soft
- **Trucchi:** Nessuno - **Demo:** Gen 00

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa Ubisoft Distributore Ubi Soft
- **Trucchi:** Lug 02 - **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore Leader
- **Trucchi:** Nessuno - **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
- **Trucchi:** Nessuno - **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
- **Trucchi:** Nessuno - **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA VICE CITY Lug 03 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore Cidiverte
- **Trucchi:** Nessuno - **Guida ai segreti:** Ott 03/Nov 03

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 1/2
Casa Atari Distributore Atari
- **Trucchi:** Nessuno - **Demo:** Nessuno

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
- **Trucchi:** Nessuno - **Demo:** Mag 00

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

Ecco i titoli migliori secondo i nostri lettori. Per partecipare, basta collegarsi ai Forum di GMC:

DARK DUO
Sparatutto in soggettiva
1. Half-Life 2
2. Unreal Tournament 2004
3. Rainbow Six 3 Raven Shield
4. Call of Duty
5. Far Cry

AREA_51.EXE
Giochi d'azione
1. Mafia
2. Grand Theft Auto: Vice City
3. Splinter Cell
4. Vampire: The Masquerade – Bloodlines
5. Max Payne 2

IMPALER
Avventure
1. La serie Monkey Island
2. Maniac Mansion: Day of the Tentacle
3. La serie Space Quest
4. Sam & Max
5. Syberia

NAPAMAN
Avventure
1. Broken Sword (1 e 2)
2. Grim Fandango
3. The Longest Journey
4. The Curse of Monkey Island
5. Discworld Noir

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA 0331/452970
ATARI 02/937671
BRYO 199443817
DDE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 055/3247352
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROIDS 02/38093481
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/7326048
POWER UP 02/783676
SIERRA 0332/870579
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBI SOFT 02/4886711

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GMC TRUCCHI

Un livello complicato vi fa perdere il sonno? Volete scoprire tutti i segreti dell'ultimo gioco acquistato? Niente panico: con i trucchi di GMC darete nuova vita ai vostri titoli preferiti!

HALF-LIFE 2

Per inserire i seguenti codici, dovrete prima modificare il collegamento per il caricamento del gioco. Create una copia del collegamento sul desktop dell'icona *Half-Life 2*: è sufficiente andare su Steam, cliccare con il pulsante destro sull'icona di *Half-Life 2* e selezionare "crea collegamento sul desktop". Cliccate sull'icona con il tasto destro del mouse e scegliete **Proprietà**. Nella riga "Destinazione" scrivete, al termine della riga: **-console**. Per esempio: **C:\giochi\Halflife\hl2.exe -console**. Cliccate su **OK**. Fate partire *Half-Life 2* utilizzando questo collegamento. Una volta caricato il gioco, potrete accedere alla console premendo il tasto ****

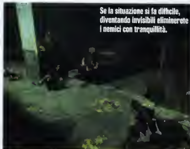
CODICE	EFFETTO
sv_cheats 1	per attivare i codici
noclip	per camminare attraverso i muri
viewmodel_fov [numero]	modifica la distanza dalla vostra arma, scrivendo al posto di [numero] un numero (54 = default)
impulse 101	abilita tutte le armi
air_density [numero]	per modificare la densità dell'aria, scrivendo al posto di [numero] un numero

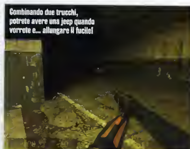
TRUCCO DEL MESE - V-RALLY 3

Create un nuovo pilota e inserite i seguenti codici come COGNOME e NOME. Gli effetti sono cumulativi, quindi dopo aver inserito un codice, dovrete uscire dal gioco e farlo ripartire per vedere un effetto nuovo da solo.

CODICE	EFFETTO
BIGJIM 01041977	la vostra auto diventa piccolissima
SPEEDY GONZALES	le dimensioni della vettura variano con la velocità
PILOU 25121975	l'auto viene "schiacciata"
FERGUS 07121974	la quattroruote diventa "gommosa"




Se la situazione si fa difficile, diventando invisibili eliminerete i nemici con tranquillità.


Combinando due trucchi, potrete avere una jeep quando vorrete e... allungare il fucile!

npc_create	crea un giocatore gestito dal computer
maps *	visualizza l'elenco delle mappe
thirdperson	abilita la visuale in terza persona
firstperson	riattiva la visuale in prima persona
god	invincibilità
notarget	per essere invisibili ai nemici
buddha	riduce l'energia
mat_depthbias_normal 1	per guardare attraverso i muri
sv_gravity [numero]	modifica la gravità
dsp_explosion_effect_duration [numero]	modifica la lunghezza dell'effetto "confusione" di un valore [numero]
sv_stopspeed [numero]	modifica la minima velocità di arresto sul terreno
sv_waterdist [numero]	cambia la visuale verticale quando gli occhi sono sul pelo dell'acqua
sv_bounce [numero]	modifica la fisica di rimbalzo degli oggetti
sv_maxvelocity [numero]	modifica la massima velocità del movimento di qualsiasi oggetto
cl_showfps 1	visualizza il valore di frame rate, cioè il numero di fotogrammi disegnati al secondo
cl_enablehud 1	abilita/disabilita l'HUD
impulse 82	per avere una Jeep
Map [nome_mappa]	per caricare un livello a scelta. Al posto di [nome_mappa] inserite uno dei nomi che seguono:

d1_canals_01, d1_canals_02, d1_canals_end, d1_tempanals_02, d1_town_01, d1_town_02, d1_town_03, d1_town_04, d1_town_05, d1_trainstation_01, d1_trainstation_02, d1_trainstation_03, d1_trainstation_05, d1_under_01, d1_under_02, d1_under_03, d1_under_04, d2_coast_01, d2_coast_02, d2_coast_03, d2_coast_04, d2_coast_04_dx60, d2_coast_05, d2_coast_06, d2_coast_07, d2_coast_08, d2_prison_01, d2_prison_02, d2_prison_03, d2_prison_04, d2_prison_05, d3_c17_03, d3_c17_04, d3_c17_05, d3_c17_06a, d3_c17_06b, d3_c17_07

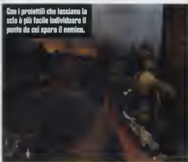
give [nome_oggetto]	per avere subito una delle armi. Al posto di [nome_oggetto] mettete uno dei nomi che seguono:

weapon_alyxgun, weapon_ar1, weapon_ar2, weapon_bugbait, weapon_cguard, weapon_crowbar, weapon_extinguisher, weapon_flaregun, weapon_frag, weapon_gauss, weapon_hopwire, weapon_iceaxe, weapon_physcannon, weapon_physgun, weapon_pistol, weapon_rpg, weapon_shotgun, weapon_smg1, weapon_smg2, weapon_stickylauncher, weapon_stunstick, weapon_thumper, weapon_sniperrifle, weapon_rollerwand, weapon_molotov, weapon_manhack, weapon_immolator, weapon_irifle, weapon_slam, weapon_hmg1, weapon_cubemap, weapon_binoculars, weapon_ml, weapon_brickbat

item_box_buckshot, item_box_mrounds, item_box_sniper_rounds, item_box_srounds, item_healthkit, item_battery, item_suit, item_ml_grenade, item_ar2_grenade, item_healthvial

CALL OF DUTY: LA GRANDE OFFENSIVA

Per abilitare i trucchi, è necessario lanciare il gioco aggiungendo dei parametri alla riga di comando. Create una copia del collegamento "giocatore singolo" sul desktop; premete sull'icona con


Con i proiettili che lasciano la scia è più facile individuare il punto da cui spara il nemico.


Volando a qualche metro d'altezza si apprezzano meglio gli ambienti e si combatte più facilmente!

il tasto destro e scegliete **Proprietà**. Nella riga **Destinazione** scrivete in fondo alla riga, dopo l'eseguibile, i seguenti parametri: **+settate developer 1 +settate sv_cheats 1**. Il risultato finale, sulla riga di comando sarà, per esempio: **C:\giochi\Call di Duty\CoDUOSP.exe +settate developer 1 +settate sv_cheats 1**. A questo punto, premete su **OK** e lanciate il gioco utilizzando questo collegamento.

Durante il gioco potete richiamare la console con il tasto **** e inserire i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
give health	per avere energia al massimo
give all	per avere tutti gli oggetti
give ammo	munizioni al massimo
god	invincibilità
notarget	per essere ignorati dai nemici
noclip	attiva il "no clipping mode", per passare attraversi i muri
ufo	per volare!
jumptonode	teletrasporto al livello desiderato
kill	per... suicidarsi!
imagelist	lista di tutte le immagini del livello corrente
entitylist	lista di tutte le entità usate attualmente
gfxinfo	informazioni grafiche
g_ai (0 o 1)	abilita/disabilita l'Intelligenza Artificiale
g_debugBullets (0 o 1)	abilita/disabilita la scia dei proiettili
cg_drawCrosshair (0 o 1)	abilita/disabilita il mirino
r_fog (0 o 1)	abilita/disabilita la nebbia
cg_drawFPS (0 o 1)	mostra/nasconde il numero di FPS, cioè i fotogrammi disegnati al secondo
r_drawWorld (0 o 1)	abilita/disabilita gli oggetti e i paesaggi
r_drawEntities (0 o 1)	mostra/nasconde gli oggetti e i nemici
cg_shadows (0 o 1)	abilita/disabilita le ombre
cg_thirdPerson (0 o 1)	abilita/disabilita la visuale in terza persona
r_showtris (0 o 1)	abilita la modalità "wireframe"
g_gravity [numero]	per modificare la gravità. Il valore normale è 800
al_corpsecount [numero]	modifica il numero di secondi durante i quali rimangono a terra i cadaveri prima di sparire
g_knockback [numero]	modifica la forza di rinculo di un'arma. Il valore normale è 1.000
cg_showMiss (0 o 1)	mostra/nasconde il valore della distanza tra noi e il nemico colpito
timescale [numero]	modifica la velocità di gioco. 1= normale, 0.5 è lento
map [nome mappa]	per giocare la missione selezionata; al posto di [nome mappa] inserite uno dei seguenti codici:

bastogne1, bastogne2, foy, noville, bomber, trainbridge, sicily1, sicily2, trenches, ponyri, kursk, kharkov1, kharkov2

UNREAL TOURNAMENT 2004

Durante il gioco premete **** per richiamare la console e inserite i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
EnableCheats	abilita i trucchi
behindview 0	visuale in prima persona
behindview 1	visuale in terza persona
allammo	999 munizioni per ogni arma
addbots [numero]	aggiunge un [numero] di giocatori guidati dal computer
loaded	per avere tutte le armi
allweapons	per avere tutte le armi (non al massimo di munizioni)
stat audio	statistiche audio
FOV [numero]	modifica la visuale e il "punto di fuoco". Il default è 100
setres WxHxD	cambia la risoluzione di un valore specificato (esempio - 800x600x32)
Suicide	per suicidarsi!
stat all	visualizza tutte le statistiche
stat none	elimina le statistiche
playersonly	blocca il tempo e solo voi vi potete muovere (reinseritelo per sbloccare)
stat game	statistiche di gioco
god	per avere energia infinita
killbots	elimina tutti i giocatori guidati dal computer
stat net	statistiche sulla rete
setgravity [numero]	modifica il valore della gravità
setjumpz [numero]	modifica il valore in altezza raggiungibile con un salto
setspeed [numero]	modifica la velocità di spostamento
stat fps	visualizza il numero di fotogrammi disegnati al secondo
fly	per volare!
walk	per tornare con i piedi per terra!
ghost	attiva il "no clipping" per passare attraverso i muri e gli oggetti
teleport	attiva il teletrasporto
quit	per uscire dal gioco
exit	per uscire dal gioco

ROME: TOTAL WAR

Premete **** durante il gioco per accedere alla console, quindi inserite:

CODICE	EFFETTO
bestbuy	10 percento di sconto sulle unità in modalità Campagna
add_money 20000	per avere subito 20.000 denari. Questo codice si può utilizzare una volta sola per partita
show_cursorstat	mostra le coordinate del punto in cui è posizionato il cursore e il nome della regione
toggle_fow	abilita/disabilita la "nebbia di guerra"




Gli ospiti ridono di gusto: non avrete aumentato le entrate, ma il morale indubbiamente sì!

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Modificate il nome di uno degli ospiti del parco per ottenere l'effetto desiderato:

Atari	tutti gli ospiti ridono
Frontier	le corse e gli ottovolanti non si bloccano più
Guido Fawkes	abilita un editor avanzato per i fuochi d'artificio
Chris Sawyer	tutti gli ospiti fanno salti di gioia
John Wardley	rimuove le restrizioni in altezza durante la costruzione di un ottovolante



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOLUZIONE COMPLETA

MARTIN MYSTÈRE OPERAZIONE DORIAN GRAY

Aiutiamo il detective dell'impossibile Martin Mystère a risolvere l'enigma dietro la morte del famoso professor Eulemberg. Si può realmente aspirare alla vita eterna? Il professore è proprio morto come sembra? Giungere al termine dell'avventura significherà dare una risposta a queste domande.

TRUCCHI

UNA MIRIADE DI PARTICOLARI
Ogni ambiente dell'avventura è ricco di oggetti e soprammobili che potrete esaminare. Sebbene molte delle descrizioni siano spiritose e aiutino a comprendere meglio i personaggi, sono pochi quelli realmente indispensabili. Nel corso di questa soluzione, troverete indicazioni solo per oggetti e azioni utili; ciò non significa che non dovrete far caso a niente altro. Ovviamente, sarà bene esaminare tutto il possibile, così come sarebbe meglio usare questa guida solo nei momenti in cui sarete realmente bloccati. Ricordatelo sempre: ricorrere troppo spesso ad aiuti esterni, in un gioco, rovina irrimediabilmente l'esperienza!

DIALOGHI IMPORTANTI
Come in ogni avventura, i dialoghi servono, oltre che a far proseguire correttamente la trama, anche per fornire indizi su come procedere. Quando ne avrete l'occasione, sarà consigliabile parlare con ogni personaggio disponibile. Nel caso, sentitevi liberi di ricorrere pure a tutte le frasi che il gioco vi permetterà di selezionare. Solo in questo modo, riuscirete a godervi l'avventura fino in fondo.

LA STANZA DELLA GOVERNANTE
Se avete recuperato i tre pacchi e, nonostante ciò, non riuscite a sbloccare la situazione, assicuratevi di essere stati nella stanza di Eleanor, aver aperto lo scrigno e osservato il quadro. Tale evento, insieme a una bella occhiata al


1 - DATE UNA BELLA OCCHIATA IN GIRO

PRIMO ATTO

All'inizio dell'avventura, Martin si sveglierà dopo un brutto incubo. Usate il cordless sul comodino per rispondere alla telefonata di Travis. In seguito, dovrete trovare il modo di uscire di casa per raggiungerlo. Scendete al piano di sotto e dirigetevi verso lo studio (la stanza con il computer).
Raccogliete il foglietto sul tavolo a sinistra del computer: contiene la prima metà del numero di telefono del carrozziere. Spostatevi in cucina **(01)**, esaminate il frigorifero e prendete il foglietto sulla destra; unitelo nell'inventario all'altra metà (usando il primo foglio con il secondo) e, adoperando il foglio intero, riuscirete a chiamare il meccanico: la splendida Ferrari sarà pronta in breve tempo. Subito dopo, suonerà il campanello: afferrate le chiavi dell'auto da terra, vicino alla porta di ingresso.


3 - OLTRE LO SPORTELLO... I DOCUMENTI DI MARTINI


2 - NELLA VILLA, INCONTRATE TRAVIS PER LA PRIMA VOLTA

RECUPERATE LE CHIAVI E I VESTITI! ▶ Java avrà le chiavi dell'armadio (vi serviranno i vestiti per uscire).
Afferrate dallo studio il fermacarte verde a forma di testa e datelo all'amico, in cambio delle chiavi. In camera da letto, usate queste ultime con l'armadio e adoperate la serratura per permettere a Martin di indossare il suo completo elegante.

In soggiorno, raccogliete la cartina di New York dal mobiletto accanto alla cucina.

VI OCCORRE IL TELEFONINO? ▶ Per scovare il telefono cellulare, utilizzate il cordless e chiamate il numero di Martin: sentirete degli squilli provenire dal divano. Esaminate il sofà per trovare, sotto i cuscini, il cellulare!

Uscite di casa e guidate la Ferrari fino a raggiungere la villa di Eulemberg.

SECONDO ATTO

Dopo aver parlato con la giornalista, entrate nella villa. Conversate con Travis **(02)**, in seguito squillerà il cellulare, rispondete.
Salite al primo piano della villa, provate a oltrepassare la porta custodita sulla destra e parlate con l'agente che vi impedisce il passaggio. Ultimato il dialogo, tornate alla casa del protagonista ed entrate nella stanza a destra della scala (prima era impraticabile).

SUPERATE L'AGENTE TROPPO ZELANTE! ▶ A Martin servono i documenti, rimasti nei vestiti che stanno in lavatrice.
Esaminate l'oblò dell'elettrodomestico **(03)**, quindi spostatevi in cucina e raccogliete la bottiglia di sgrassatore da sotto il ripiano sulla sinistra. Usatela sull'oblò della lavabiancheria così da sbloccarlo. Aprite lo sportello, esaminate il contenuto e recuperate i

4 - LA SCENA DEL DELITTO

documenti dai pantaloni bagnati. Con i documenti riuscirete a tornare alla villa e a varcare la soglia bloccata dal poliziotto, accedendo alla stanza del delitto **(04)**.

Esaminate il fazzoletto nella mano della vittima e osservate da vicino le foto sul comò a destra, provate a prendere quella più grande: non ci riuscirete. Tornate alla stanza con la lavatrice nella casa di Martin, raccogliete i guanti in lattice sulla sinistra, recatevi nuovamente nella stanza del delitto, indossate i guanti e prelevate la fotografia dal mobile. Toglietevi i guanti e "usate" la foto nell'inventario, così da scoprire una busta nascosta all'interno della cornice. Occorrerà del calore per aprire la busta appena recuperata: tornate nella cucina di casa Mystère, prendete la teiera e posizionatela sui fornelli. Utilizzate la busta sul vapore della teiera per aprirla. Esaminate il foglio al suo interno e "usatelo" per chiamare un numero di telefono: avete attivato la spedizione di alcuni pacchi... da parte di chi?
Lo scoprirete più avanti!
Ora, sulla mappa, sarete liberi di selezionare l'aeroporto; andateci e volate in Messico.

TERZO ATTO

Una volta a destinazione, chiacchierate con la donna sul terrazzo e con l'uomo seduto per strada **(05)**.
A sinistra del furgone, troverete un cancello con una catena. Liberatevi della catena togliendo il gancio alla sua estrema sinistra.

CONVINCETE PEDRO A CONSEGNARVI LE CHIAVI ▶ Esaminate la dispensa oltre il cancello, prelevate il disco mix di tango e salsa da uno scaffale, così come la scatola chiusa in basso. Consegnate il disco a Pedro, ma scoprirete che è solo la confezione vuota! Adoperate la scatola chiusa con il mulo, quindi "usate" il mulo per aprire il contenitore e ottenere il disco che vi mancava. Inseritelo nella sua busta e datelo a Pedro. L'uomo vi consegnerà la chiave della casa del professor Uben: usatela per aprire la porta e introdurvi nell'appartamento.

All'interno, esaminate la libreria e prelevate la mappa nascosta tra i volumi **(06)**. Analizzate il cestino (solo il cestino!) in cui sono infilati vari rotoli di carta. Noterete qualcosa, prelevatela e conquisterete un foglio di carta lucida. Unite la cartina con il lucido per capire dove è andato il professor Uben, uscite dalla stanza e tentate di usare il camioncino.

6 - LA CARTINA È IN MEZZO AI LIBRI DEL PROFESSORE

8 - UN LUOGO MOLTO AFFASCINANTE

5 - FATE CONOSCENZA CON I MESSICANI

NON RIUSCITE AD AVVIARE IL FURGONE? ▶ Il furgone non parte. Dalla casa di Uben, appropriatevi del tappo giallo appeso sopra il piano cottura.
Posizionatevi accanto alla parte frontale del camioncino, esaminate la zona appena a destra del sedile di guida: usate il tappo con la valvola e ruotate il tappo per svitarla **(07)**.

Azionate di nuovo il furgone (stavolta si avvierà correttamente), vi troverete di fronte a un tempio azteco. Proseguite verso sinistra, parlate con il professore **(08)** (che non vi crederà) e camminate verso destra per tornare a New York.

QUARTO ATTO

Dopo aver chiacchierato con Diana, spostatevi nella villa del professore defunto. Parlate con Travis e visitate ancora una volta la stanza del delitto. Prendete la lettera dal cassetto aperto accanto alla finestra e il blocco a terra, a sinistra del letto. Esaminate la lettera nell'inventario, quindi osservate anche il block notes. Eseguite il calco della scritta impressa sul blocco usandolo insieme alla matita, nell'inventario **(09)**. Otterrete l'indirizzo del museo, in città. Scendete al piano terra e dirigetevi in biblioteca (la stanza opposta alla porta d'ingresso). Osservate la scrivania sulla

7 - SVITATE LA VALVOLA PER AVVIARE IL CAMION

9 - UN TRUCCO VECCHIO, MA SEMPRE VALIDO

TRUCCHI

soffitto e al pavimento dello studio di Eulemberg, è fondamentale per proseguire nell'avventura.

EXTRA SBLOCCABILI
Dal menu delle opzioni, selezionando la voce Extra, potrete accedere alle sequenze animate viste durante il gioco, oltre a qualche immagine dei bozzetti usati per crearlo. Queste illustrazioni saranno accessibili man mano che proseguirete con l'avventura, per essere totalmente disponibili una volta che l'avrete risolta.

UN OMINO MOLTO... BUFO
Nella stanza della lavatrice, da uno degli scaffali, è possibile recuperare un simpatico pupazzo. Martin lo esaminerà e lo troverà curioso, ma cosa c'entra con il protagonista?
In realtà, quel personaggio, chiamato "Omino Bufo", appartiene a un mini fumetto ideato da Alfredo Castelli, creatore di Martin Mystère.
Protagonista di strisce quasi sempre brevissime, spiritose e basate su giochi di parole, l'Omino Bufo è apparso su moltissime pubblicazioni anche non "bonelliane".

CASTLE STRIKE
Durante il gioco premiamo INVIO per accedere alla console, quindi inseriamo i seguenti codici:

dutyfree – 1.000 di oro
gabriel – 1.000 di minerale
therock – 1.000 di rocce
ent – 1.000 di legno
itsgoodtobetheking – 10.000 di tutte le risorse
enlightenme – abilita tutte le mappe
keepemcoming – invulnerabilità
myhomeismycastle – porta al massimo il limite delle unità
iamsolame – per vincere la missione
blitzkrieg – per vincere la missione

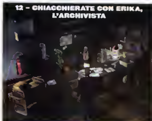
CHICAGO 1930
Durante il gioco premiamo F11 per richiamare la console e inseriamo i seguenti codici per attivare i trucchi (quando scriviamo PC, intendiamo il personaggio giocante; quando scriviamo NPC, intendiamo il personaggio non giocante):

AI – mostra le informazioni sulla I.A.
ALARM – arrivano i rinforzi!
AWARE – visualizzare

TRUCCHI

tutti gli NPC
BABYLON – visualizzare tutti i commenti degli NPC
BIG BROTHER – visualizza le informazioni sugli attori
BINGO – munizioni infinite
BLOOD – aumenta il sangue
BUD SPENCER – stordisce tutti i nemici
CALL – per usare una caratteristica di un PC
CESTLAZONE – visualizza gli script
CHROMA – per modificare al volo il colore di un PC
COMPANIES – visualizza i numeri della compagnia
DIES IRAE – intervento divino contro i nemici
DISPLAY – mostra tutti gli NPC sulla mappa
EINSTEIN – mostra tutti gli oggetti 3D
ELEVATION – mostra i confini e i movimenti del personaggio selezionato
EULER – visualizza i movimenti dell'esploratore
EZB – molti soldi
FORGET – mostra informazioni sullo stato della memoria
FPS – mostra il numero di frame disegnati al secondo (FPS)
FREEZE – sblocca tutti gli NPC nel livello
FULLHOUSE – munizioni per tutti i PC
GHOST – invisibilità
GOLDENEYE – tutti i PC diventano visibili agli altri personaggi
HADES – uccide lo NPC selezionato
HELP – mostra alcuni aiuti sullo schermo
HIGHLANDER – tutti i PC diventano invulnerabili
HIGHLANDER2 – tutti gli avversari diventano invulnerabili
HONOLULU – sposta NPC selezionato a Honolulu
I AM THE WINNER – per vincere la missione all'istante
IMMUNITY – attiva l'immortalità
LAST MAN STANDING – sposta tutti a Honolulu, tranne lo NPC selezionato
LEVEL TEXT – mostra tutti i testi del livello corrente
LIGHT – mostra le zone di luce
LOOSE – per abbandonare la missione
LUKAS – mette fuori combattimento un PC
MATRIX – per avere "rallentamenti" del tempo illimitati
MISTER SANDMAN – il PC selezionato fa un sonnellino
MORPHEUS – mette fuori combattimento gli NPC selezionati
MOTION – mostra tutte le porte e gli ostacoli
NOISE – mostra il rumore prodotto dai PC
NUKE – uccide tutti i nemici nel livello


10 – LA CAMERA DI ELEANOR


12 – CHIACCHIERATE CON ERIKA, L'ARCHIVISTA


13 – LA VASTA LIBRERIA DEL MUSEO

destra e raccogliete il tagliacarte. Spostatevi nello studio del professore. Guardatevi in giro, in particolare osservate il tappeto e il dipinto sul soffitto. Agguantate il pass del museo dalla scatola di legno sulla scrivania, a destra.

LA CAMERA DELLA GOVERNANTE ▶ Tornate al primo piano, entrate nella camera della governante **(10)**. Sbirciate sotto il letto per trovare una scatola da cui dovrete prendere una chiave. Usate prima la chiave, poi il tagliacarte, per aprire il baule ai piedi del letto.
Osservate il quadro appena rinvenuto: si tratta del Purgatorio. Insieme a Inferno e Paradiso (ritratti nello studio del professore) fanno venire in mente al protagonista la "Divina Commedia" di Dante. Questo particolare servirà più avanti nel gioco.

Servendovi della cartina, spostatevi al museo **(11)**. Usate la tessera magnetica sulla centralina accanto alla porta piccola, in modo da entrare. Utilizzate l'ascensore, attraversate la sala e prendete il secondo ascensore.
Muovetevi verso destra ed entrate nella porta marrone, incontrerete Erika Wallas **(12)**. Comunicate con lei: la donna possiederà un medaglione molto particolare...
Date un'occhiata al poster con le rose viola, usate la cartina e dirigetevi all'edicola di Barney. Chiedete se ci sono novità: dovrete recuperare un libro per avere i biglietti del locale Blue Rose. Il libro è in casa, nello studio, sul tavolo vicino al mappamondo.
Prendetelo e consegnatelo a Barney, che vi darà il biglietto per il locale notturno. Spostatevi al Blue Rose, provate a entrare e scoprirete che il biglietto è per sole donne.


11 – ENTRATE NEL MUSEO DALLA PORTA DI SERVIZIO

COME FALSIFICARE L'INGRESSO OMAGGIO AL NIGHT CLUB? ▶ Osservate il cartellone pubblicitario a sinistra del buttafuori, strappate il bollino azzurro e combinatelo nell'inventario con il biglietto omaggio. Provate a usarlo con il buttafuori: fallirete nuovamente.
Tornate al museo, dirigetevi verso l'ufficio di Erika e, nella libreria **(13)**, usate il biglietto falsificato con la fotocopiatrice. Ora avrete un biglietto perfetto, impiegatelo per entrare al Blue Rose.

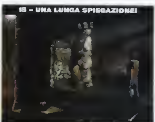
Una volta all'interno, provate a rubare delle rose blu dal tavolino: non ci riuscirete. Parlate, quindi, con la ballerina (una vecchia conoscenza di Martin) e chiedetele di distrarre il barista. Fatto questo, rubate le rose blu dal tavolino e uscite **(14)**.

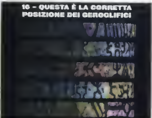
QUINTO ATTO

Scendete nel locale della lavatrice, prendete lo spray viola e usatelo con le rose blu. Unite le rose alla lettera di Eulemberg e consegnate il tutto a Erika, nel museo, ottenendo il suo medaglione azteco.
Andate all'aeroporto e tornate in Messico, dal dottor Uben.
Salite per le scale della piramide, incontrerete il professore. Ascoltate bene ciò che avrà da riferirvi (mettetevi comodi: il racconto durerà più di dieci minuti!) **(15)**.

COME POSIZIONARE I GEROGLIFICI? ▶ Al termine delle spiegazioni, esaminate i geroglifici a destra del professore.
Su ogni riga, uno dei simboli appare leggermente colorato. Prendete nota di quei cinque simboli. Ora osservate da vicino la colonna a sinistra. Ruotate gli


14 – AL BLUE ROSE PER DELLE ROSE VIOLA...


15 – UNA LUNGA SPIEGAZIONE!


16 – QUESTA È LA CORRETTA POSIZIONE DEI GEROGLIFICI


17 – LA STANZA SACRA DEGLI ANTICHI AZTECHI!

anelli di pietra, in modo da riprodurre i disegni visti poco fa (**16**).

Così facendo, avrete aperto un passaggio segreto, bloccando però l'unica via di uscita. Proseguite, arrivando alla sala segreta degli Aztechi. Raccogliete la pietra rotonda (**17**) a sinistra della porta (nella bocca della statua). Avvicinatevi al lago e usate la pietra con la barca di roccia, attivandola. in "versione spirituale", Martin incontrerà Diana e le chiederà aiuto.

SESTO ATTO

Giocherete questo atto nei panni di Diana. Tornate in camera da letto, aprite le tende e date un'occhiata alla polvere azzurra sul pavimento. Spostatevi in cucina e leggete sulla lavagnetta l'indirizzo di Uben. Diana e Java si trasferiranno in Messico, a casa del professore. Afferrate le noccioline da una delle mensole, datene qualcuna alla scimmia e usate le rimanenti sulla poltrona, per farla allontanare e recuperare la cartina dal tavolo. Uscite dalla casa e, una volta allo scavo, raggiungete la piramide. Recuperate il machete dallo scavo accanto alla tenda e salite per le scale, in modo da sentire la voce di Martin.



Esaminate la testa di roccia, i rampicanti sulla destra ed eliminateli con il machete. Fate lo stesso con i rampicanti nella locazione più a sinistra e osservate la testa di roccia che avrete riportato alla luce (**18**).
Parlate con Java due volte per far scattare un meccanismo segreto. Ora dovrete risolvere quello che, probabilmente, è l'enigma più meritevole del gioco: osservate la pavimentazione, contiene il suggerimento sull'ordine in cui premere i quattro pulsanti in pietra. Schiacciate il pulsante in alto a destra, quello in basso a sinistra, in basso a destra e, infine, in alto a sinistra.


18 – L'ENIGMA DEI PULSANTI DI PIETRA

Avete liberato i due uomini, ora tornerete a casa!

SETTIMO ATTO

Raccogliete il pacco nello studio. Recuperate il terzo pacco nella libreria della villa, sul divano rosso.
Nello studio del professore, osservate pavimento e soffitto, quindi esaminate la libreria: dietro la Divina Commedia scoprirete un pannello nascosto!
Prendete il telefono dalla scrivania e usatelo con il connettore nel pannello (**19**). Usate i tasti più consumati (1, 3 e 4) per aprire un passaggio segreto.
La soluzione, facile anche procedendo per tentativi, è suggerita dal quadro accanto alla libreria: **4-1-3**. Osservate la porta del passaggio segreto: occorrerà una speciale chiave per schiuderlo. Sarà la volta di lavorare con i tre scrigni che Martin ha nell'inventario: apriteli tutti impiegando il medaglione.



Uno dei tre cofanetti (**20**) necessita di un ulteriore codice. Come suggerito dal gioco, la sequenza è scritta... dietro la confezione! Prendete (non nell'avventura, ma nella realtà) la scatola del gioco originale ed estraete la copertina dalla custodia di


19 – IL PANNELLO NASCOSTO DIETRO L'OPERA DI DANTE



20 – NON TROVERETE QUESTA COMBINAZIONE NEL GIOCO...

TRUCCHI

OPTIMIZE – per ottimizzare l'utilizzo della memoria
PAMELA ANDERSON – rende stupidi i soldati
PCSIGHT – modifica la visualizzazione del gioco
PROJECTION – mostra tutte le strutture in 3D
RAILROAD – mostra le ferrovie
ROTER ALARM – allerta tutti gli NPC nel livello
SAN PETRUS – manda tutti i PC selezionati in paradiso!
SARKOZY – per migliorare la gestione della memoria
SEEKANDDESTROY – mostra tutti i punti di ricerca
SHADOW – visuale a poligoni
SPHERE – cambia la visualizzazione
STATUS FRAMECACHE – per avere informazioni tecniche
STATUS HARDWARE – mostra informazioni sul nostro computer
STATUS PC – mostra lo stato attuale di tutti i PC
UBIQUITY – sdoppia tutti gli attori
WAKEUP – per svegliare lo NPC selezionato
WEAPON – per avere un'arma
WIN – per completare la missione all'istante
WINNER – per vincere subito il livello

CONTRACT J.A.C.K.
Durante il gioco, premiamo "T" per entrare in Talk Mode, quindi inseriamo uno dei seguenti codici, per abilitare i corrispondenti trucchi:

ammo – munizioni al massimo
god – abilita l'invincibilità
guns – per avere tutte le armi
kfa – tutte le armi, le munizioni, la corazza e l'energia

TRUCCHI

mods – silenziatore e zoom
armor – armatura al massimo
health – energia al massimo
rosebud – per avere la "snowmobile" nei livelli con la neve
poltergeist – invisibilità
maphole – per selezionare i livelli
skillz – per avere più punti esperienza (livelli 3 e 4)
baddaboom – aumenta la potenza delle esplosioni
pos – mostra la posizione
build – mostra la versione

Per avere accesso a tutti i livelli dobbiamo modificare il file di registro. È consigliabile fare una copia di sicurezza prima di questa operazione.

1. Premiamo il tasto Start di Windows in basso a sinistra.
2. Scegliamo la voce di menu Esegui
3. scriviamo regedit.exe e premiamo INVIO
4. cerchiamo questa chiave di registro:

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Monolith Productions\Contract Jack\1.0]

5. Modifichiamo il valore dell'etichetta "EndGame" in 1

GROUND CONTROL II – OPERATION EXODUS
Premiamo il tasto \ due volte durante la missione per aprire la console, quindi inseriamo i codici:

GODMASSIVE – rende invincibili le unità
FPS – visualizza il numero di frame disegnati ogni secondo
GOMASSIVE – per sbloccare tutte le missioni

TRIBES:VENGEANCE
Lanciamo il titolo con il parametro -console.
Premiamo il tasto TAB durante il gioco per richiamare la console sulla parte bassa dello schermo e inseriamo uno dei seguenti codici:

allweapons – per avere 3 armi con il massimo delle munizioni
allammo – munizioni e granate al massimo
FOV [numero] – attiva un determinato campo visivo
god – invincibilità
stat all – visualizza tutte le statistiche
stat none – disabilita le statistiche
stat FPS – visualizza il numero di frame disegnati al secondo
stat net – visualizza le statistiche di rete


21 – DOVRETE TORNARE ANCORA IN QUESTA TERRAZZA


23 – MARTIN HA RITROVATO IL SUO CORPO!

plastica: sul retro è riportata una combinazione che andrà impiegata per aprire il cofanetto!

Schiuso anche questo scrigno, unite i tre elementi assemblando lo scettro: usatelo, in seguito, come chiave per aprire il passaggio.
Nel seminterrato, dove il professore stava studiando gli antichi rituali aztechi, esaminate le apparecchiature e provate a leggere gli appunti poggiati sulla sedia. Incontrerete una ragazza già vista in precedenza...

OTTAVO ATTO

La mente di Martin è stata trasferita nel corpo di un derelitto in fin di vita, Alfie. Lo impersonerete in questa parte dell'avventura.
Azionate la leva presso la porta per accendere le luci, quindi raccogliete la spranga accanto ai cartoni di frutta. Usate la sbarra per aprire la cabina del camion, recuperate le chiavi e liberatele dalla ruggine con il whisky nell'inventario. Aprite la porta del magazzino con le chiavi, uscite e parlate con il barbone. Proseguite verso il centro della schermata, salite per le scale (21), appropriatevi degli scarponi e tornate in basso. Passate per la porta rossa, discutete con lo strano tizio all'interno. Barattate gli scarponi con una catenella. Tornate dal barbone. Dal cofano del rottame di auto, prelevate un cavo elettrico, oltre alla mappa del porto dal sedile della stessa vettura. Tornate alla porta rossa, manomettete le centraline accanto all'entrata con il cavo elettrico. Salite per le scale, osservate la spazzatura e recuperate l'orologio. Montatelo insieme alla catenella e offritelo a Malocchio in cambio della chiave. Con la chiavetta appena recuperata, aprite il cassetto nel cruscotto del camion (22),


24 – ATTENZIONE A NON FARVI VEDERE


22 – RECUPERATE LA MEDAGLIA DAL CASSETTINO

dove troverete la medaglia del barbone! Datela al poveruomo in cambio di informazioni. Esaminate la cartina nell'inventario e cliccate sulla zona selezionata per trovarvi al porto.

NONO ATTO

Penetrate dalla finestra: avrete ritrovato il corpo di Martin (23)! Proseguite per imbattervi nell'assistente di Eulemberg. Staccate il poster dal muro a destra, infilatelo sotto la porta metallica e spingete la porta per stendere il malvivente che sta appostato all'esterno. Perquisite il cinese, recuperate le chiavi e aprite il furgone. Appropriatevi dell'agenda ed esaminatela nell'inventario.
Camminate fino al molo (verso il fondo dello schermo), osservate da vicino la cassetta di sicurezza (24) e apritela con il numero letto accanto al nome di Jinx: **001857890**. Raccogliete la pietra, tornate nel palazzo e consegnatela all'assistente.
Durante sequenza finale (25), selezionate le frasi che desiderate e arriverete al giusto epilogo dell'avventura.
Un ultimo suggerimento: attendete il termine dei titoli di coda: come nei migliori film, vi aspetta una sorpresa!




25 – LA RESA DEI CONTI FINALE!

RECENSITO!

PROJECT SNOWBLIND

Lo sparatutto 3D ispirato al mondo di *Deus Ex*!

RECENSITO!

CLOSE COMBAT FIRST TO FIGHT

I Marine di Take 2 all'assalto!

ESCLUSIVA!

GTA SAN ANDREAS

Il capolavoro per console arriva finalmente anche su PC!

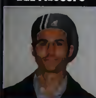
CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET, UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI MAGGIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER - IN EDICOLA DA MARTEDÌ 19 APRILE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

SIMULARE LA STORIA, GIOCARE IL PRESENTE

IL RITORNO DEL FILOSOFO



Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di cinema, videogiochi e nuovi media. Coordinatore del Corso di Specializzazione in Videogame Design presso l'Istituto Europeo di Design (Milano), è il curatore della collana Ludologica (**www.ludologica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Il suo ultimo libro, scritto a quattro mani con Mary Flanagan, si intitola "The Sims. Similitudini, Simboli & Simulacri" (Edizioni Unicopli, novembre 2003). Sta preparando altri due volumi, "SimCity. Mappando le città virtuali" e "Civilization. Il neo-imperialismo videoludico", che saranno presto pubblicati. Insegna cinema e cultura del videogame presso la Libera Università di Lingue e Comunicazione (IULM) di Milano. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con "Giochi per il Mio Computer". Per contattarlo: **matteo.bittanti@futureitaly.it.**

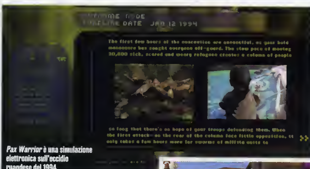
ANCORA **oggi, l'idea che un videogioco possa educare è ritenuta una contraddizione in termini. Il gioco è considerato sinonimo di disimpegno, divertimento, distrazione. In realtà, ogni giocatore sa benissimo che il videogame è un efficace strumento didattico.**

Nella sua configurazione più elementare, il gioco elettronico è un dispositivo formativo: non trasmette solo dei contenuti, ma insegna a gestire le informazioni in modo efficiente.
A ottimizzare le risorse cognitive.
A stimolare i processi mentali. Lo ha capito l'Esercito USA che, grazie ad *America's Army*, è oggi una delle "aziende" leader del settore dell'Online Gaming. A tre anni di distanza dal suo debutto, questo titolo conta su 4,7 milioni di utenti registrati. Ogni giorno, circa 30.000 partecipanti si connettono ai server per simulare combattimenti realistici (dati ufficiali dell'Esercito degli Stati Uniti).
Non solo: accanto, all'efficacia pedagogica, non andrebbe dimenticata quella promozionale. Secondo il suo progettista, il colonnello Casey Wardynski, i sei milioni di dollari investiti dall'Esercito ogni anno per produrre e mantenere attivo *America's Army* danno "più ritorni" di qualunque altra forma di pubblicità.

Un altro esempio che concilia videoludico e didattico è *Rome: Total War*, il cui motore è stato utilizzato da History Channel per la realizzazione del popolare show televisivo "Decisive Battles" (**www.historychannel.com/decisivebattles**), che ricostruisce virtualmente alcune delle più importanti battaglie della Storia.

Non deve sorprendere il rinnovato entusiasmo dell'accademia per le simulazioni su PC. In alcune università statunitensi e britanniche si stanno cominciando a impiegare i videogiochi come ausilio all'insegnamento. Simulazioni come *SimCity* o *Civilization* sono entrate in classe sin dai primi Anni '90, ma è solo negli ultimi tempi che i videogame stanno diventando parte integrante del materiale di studio. Inoltre, la diffusione di tecnologie potenti a basso costo consente anche alle singole università di sviluppare simulazioni "ad hoc" da usare per fini didattici. In questo senso, l'ambizioso progetto del MIT di Boston, *Eductiion Arcade* (**www.educationarcade.org**) ha fatto scuola.

Vanno moltiplicandosi, inoltre, le simulazioni ludiche pensate per ricreare sul proprio computer eventi storici più o meno recenti. L'ultima in ordine di tempo si intitola *Pax Worrior* (**www.paxwarrior.com**) ed è definita dai produttori, i canadesi 3 YYZee, un esempio di documentario interattivo che unisce le dinamiche di simulazione con fini pedagogici. Nei panni di un comandante delle forze di pace delle Nazioni Unite, il giocatore deve tentare di intervenire in modo rapido ed efficace per risolvere una situazione di crisi: Ruanda, 1994. Come ricorderete, quell'anno circa 800.000 ruandesi furono sistematicamente massacrati durante gli scontri etnici tra gli Hutu e i Tutsi. Per conservare il potere, i primi pianificarono lo sterminio di tutti i ribelli e degli Hutu moderati. L'invio dei corpi di pace, giudicato tardivo e limitato, non riuscì a impedire uno dei più cruenti eccidi della storia recente.



Pax Warrior è una simulazione elettronica sull'eccidio ruandese del 1994.

Pox Worrior chiede al giocatore di impedire il ripetersi della tragedia o, quanto meno, di ridimensionarla. "Vincere" non è facile. "Vincere" significa ridurre l'entità del massacro, il che pone *Pax Worrior* all'opposto rispetto alla maggior parte dei titoli in commercio, dove la violenza non è negoziabile, ma imposta. L'enfasi, qui, è sulla responsabilizzazione dell'utente, sulle conseguenze delle azioni, sull'irrevocabilità di alcune scelte.
Il programma è attualmente in uso presso una scuola superiore di Edinburgo, la James Gillespie, dove sta dando ottimi risultati. In un secondo momento, sarà disponibile in Rete per tutti coloro che vorranno provarlo. Come nel caso di *JFK Reloaded*, *Pox Worrior* è stato accusato di banalizzare un evento tragico, a riprova che, persino tra i videogiocatori, c'è ancora molta confusione sull'effettiva portata delle simulazioni ludiche.
Il punto che mi preme sottolineare in questa sede è che il videogame ha un enorme potenziale, al di là dei fini puramente ricreativi per cui è stato creato.



Il motore grafico di *Rome: Total War* è stato usato da History Channel per il programma "Decisive Battles".

Come il cinema, nato simultaneamente quale forma di intrattenimento e mezzo per documentare il mondo, anche il videogioco può insegnarci qualcosa.
La simulazione può rendere decifrabili fenomeni complessi: dalla gestione di una città, agli scontri etnici. Pertanto, rappresenta un aiuto di enorme importanza all'educazione. Non in sostituzione dei metodi tradizionali, ma in aggiunta. Il videogioco offre uno spazio di collaborazione e interazione:
la sua natura costringe l'utente a mettersi costantemente in discussione, a verificare l'esattezza delle sue supposizioni, a documentarsi prima di agire.

Le nuove generazioni, cresciute con internet, i telefoni cellulari e i videogiochi, "processano" la realtà in modo assai differente rispetto a quelle precedenti, come dimostrano le ricerche nel campo delle scienze cognitive. Gli studenti, oggi, operano in "multitasking": hanno tempi di reazione più rapidi alle sollecitazioni, ma una soglia di attenzione molto più bassa. Sono più sensibili agli stimoli audiovisivi, ma anche più impazienti. In altre parole, gli studenti del 2005 sono videogiocatori perfetti.

Forse, è venuto il momento di "aggiornare" il sistema educativo.



IL FILOSOFO RISPONDE

I temi proposti dal nostro Matteo Bittanti suscitano spesso reazioni tra i lettori. Il Filosofo risponde alle missive inviategli a pagina 12.